

DANIELA MENEGHELLI

FALLEN PRINCESSES:

**A DESCONSTRUÇÃO DA IMAGEM DAS PRINCESAS DA DISNEY
NA OBRA FOTOGRÁFICA DIGITAL DE DINA GOLDSTEIN**

**VITÓRIA
2019**

DANIELA MENEGHELLI

FALLEN PRINCESSES:

**A DESCONSTRUÇÃO DA IMAGEM DAS PRINCESAS DA DISNEY
NA OBRA FOTOGRÁFICA DIGITAL DE DINA GOLDSTEIN**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes, na área de concentração Nexos entre Arte, Espaço e Pensamento.
Orientador Prof. Dr. David Ruiz Torres.

VITÓRIA
2019

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

M541f Meneghelli, Daniela, 1972-
Fallen Princesses: A desconstrução da imagem das
princesas da Disney na obra fotográfica digital de Dina
Goldstein. / Daniela Meneghelli. - 2019.
130 f. : il.

Orientador: David Ruiz Torres .
Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade
Federal do Espírito Santo, Centro de Artes.

1. Disney. 2. Personagens de Disney. 3. Fallen Princesses.
4. Dina Goldstein. I. , David Ruiz Torres. II.
Universidade Federal do Espírito Santo. Centro de
Artes. III. Título.

CDU: 7

DANIELA MENEGHELLI

**FALLEN PRINCESSES:
A DESCONSTRUÇÃO DA IMAGEM DAS PRINCESAS DA DISNEY NA OBRA
FOTOGRAFICA DIGITAL DE DINA GOLDSTEIN**

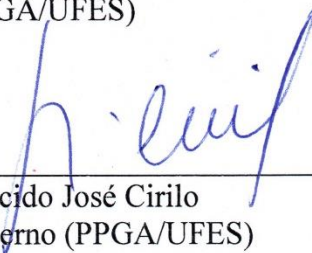
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes, na área de concentração Teoria e História da Arte, linha de pesquisa Nexos entre Arte, Espaço e Pensamento.

Aprovado em: 01/04/2019

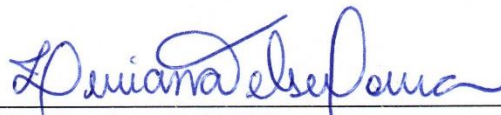
COMISSÃO EXAMINADORA



Prof. Dr. David Ruiz Torres
Orientador (PPGA/UFES)



Prof. Dr. Aparecido José Cirilo
Examinador Interno (PPGA/UFES)



Prof.ª Dr.ª Luciana Teles Moura
Examinadora Externa (UVV)

A minha mãe, Alaide de Souza Lima, por ser um exemplo de mulher forte, sábia e zelosa.

A minha filha, Alice Meneghelli Duarte, por me mostrar o que é o amor incondicional e por ser uma criança encantadora e amorosa.

“Os contos de fadas são assim. Uma manhã, a gente acorda e diz: era só um conto de fadas... E a gente sorri de si mesma. Mas, no fundo, não estamos sorrindo. Sabemos muito bem que os contos de fadas são a única verdade da vida”.

Antonie de Saint-Exupéry

AGRADECIMENTOS

Ao Prof.^o Dr.^o David Ruiz Torres, pela oportunidade de ser sua orientanda. Sou muito grata por ter me escolhido e acreditado no meu potencial como pesquisadora. Seus conhecimentos, inteligência, simpatia e humildade proporcionaram momentos enriquecedores na minha pesquisa e no meu aprendizado acadêmico e profissional. Agradeço por tudo e sempre guardarei com muito carinho os momentos de aprendizado vivenciados no decorrer dessa pesquisa.

Ao Prof.^o Dr.^o Aparecido José Cirilo, por seu admirável compromisso e esforço para o desenvolvimento dos alunos e do programa deste mestrado, sem perder de vista o lado humano com cada um de nós. Agradeço muito pelas valiosas sugestões e considerações feitas à pesquisa, e por ter aceitado fazer parte da minha banca, compartilhando todo seu conhecimento e experiência. À Prof.^a Dr.^a Luciana Moura, pelo profissionalismo e generosidade em participar da avaliação deste trabalho. Foi um grande privilégio nos reencontrarmos depois de tantos anos e contar com sua contribuição nesse momento ímpar da minha carreira.

Aos Professores deste programa Dr.^o Erly Milton Vieira Junior, Dr.^a Aissa Afonso Guimaraes e Dr.^a Almerinda da Silva Lopes; e Dr.^o José Antônio Martinuzzo e Edgar Rebouças do programa de Comunicação e Territorialidades; e a todos os colegas de mestrado, pelos ensinamentos, contribuições e troca de conhecimentos e experiências realizadas nas aulas e nos eventos acadêmicos. Essa vivência foi desafiadora e altamente construtiva.

Agradeço especialmente à Márcia Rubim pela amizade e parceria nos estudos e por compartilharmos nossas tarefas, alegrias e tristezas durante todo esse período. A Janice Delunardo, pelo apoio na leitura técnica da fotografia de Snowy; Gilson Soares pelas leituras dos artigos; a Victor Gomes pelo apoio nas traduções do inglês, a Gustavo Rodrigues, pela arte da capa; a Ana Carolina Taurdin Coura pela arte de Fallen Princesses da primeira página, e a Daniela Pires pela solução criativa de produção da capa para a banca. Vocês todos foram incríveis.

Agradeço também ao Mestre Roberto Teixeira por me incentivar a ingressar no mestrado; à minha família que suportou minha ausência e me ajudou intensamente nesse período.

RESUMO

Os filmes de princesas da Disney combinam encantamento e inocência, envolvendo as crianças nos múltiplos níveis da cultura infantil, com histórias e produtos carregados de afeto, criatividade, ideologia de gênero e padrões estéticos. Além dos filmes, com o comércio da imagem das princesas em produtos infantis, a empresa constrói e massifica um imaginário intrinsecamente ligado à feminilidade e ao consumo em crianças ao redor do mundo. Nesta pesquisa trataremos do tema da desconstrução da imagem dessas princesas através da série fotográfica digital “Fallen Princesses”, da artista Dina Goldstein (1969 -), produzida no Canadá, entre 2007 e 2009. A artista, a partir do seu trabalho com fotografia, reconstrói o universo simbólico das princesas presente no imaginário de milhões de meninas no mundo ocidental e parece propor uma revisão da realidade a partir do “felizes para sempre”. Para maior entendimento dessas imagens adotamos o método de análise da Universitat Jaume I de Castelló de Espanha, seguida de uma contextualização histórica e social da artista e da série. Nossa busca é por um aprofundamento no significado das imagens, que ao nosso ver instiga o espectador a um olhar não apenas contemplativo, mas que critica, questiona e re-significa o lugar social feminino na sociedade atual através das redes digitais contemporâneas. Ao final da pesquisa concluímos que a obra de Goldstein convida o espectador a observar suas heroínas da infância a partir da maturidade, questiona os padrões ideológicos e estéticos das animações, e evidencia a necessidade de uma revisão de modelos que representem a mulher contemporânea.

Palavras chaves: Disney, Princesas, Fotografia Digital, Fallen Princesses, Dina Goldstein.

ABSTRACT

Disney princess films combine enchantment and innocence, engaging children in multiple levels of children's culture, with stories and products loaded with affection, creativity, gender ideology, and aesthetic standards. In addition to the films, with the commercialization of the image of the princesses in children's products, the company builds and massifies an imaginary intrinsically linked to femininity and consumption in children around the world. In this research, we will deal with the theme of the deconstruction of the image of these princesses through the digital photographic series "Fallen Princesses" by Surrealist Pop Dina Goldstein (1969 -), produced in Canada between 2007 and 2009. The artist, from her work with photography, the symbolic universe of the princesses present in the imaginary of millions of girls in the western world and seems to propose a revision of reality from the "happily ever after". For a better understanding of these images we adopt the method of analysis of the Universitat Jaume I de Castelló of Spain, followed by a historical and social contextualization of the artist and the series. Our search is for a deepening in the meaning of images, which in our view instigates the viewer to a look not only contemplative, but which criticizes, questions and re-means the female social place in today's society through contemporary digital networks. At the end of the research we conclude that the work of Goldstein invites the viewer to observe his childhood heroines from the maturity, questions the ideological and aesthetic patterns of animations, and highlights the need for a review of models that represent contemporary women.

Keywords: Disney, Princesses, Digital Photography, Fallen Princesses, Dina Goldstein.

LISTA DE IMAGENS

Quadro 1 - Análise comparativa animação X conto	24
FIGURA 1 - Design original da franquia Disney Princess (2000). Fonte: site disneyprincesas.wikia.com	53
FIGURA 2 - Re-design das Princesas (2013/2014). Fonte: site disneyprincesas.wikia.com	53
FIGURA 3 - Bonecas Mattel (2016). Fonte: site ocamundongo.com.br	56
FIGURA 4 - Bonecas Hasbro (2016). Fonte: site ocamundongo.com.br	57
FIGURA 5 - Fotografia Sarah Anne Ward. Bonecas Mattel (à esquerda) e Bonecas Hasbro (à direita) (2015). Fonte site bloomberg.com	57
FIGURA 6 - Hungry Princess. NILSON, Anna. 2016. Fonte: site deviantart.com . Técnica: ilustração.	63
FIGURA 7 - Happy Never After. HOAX, Saint. 2014 Fonte: site sainthoax . Técnica: Ilustração.	64
FIGURA 8 - Save Yourself .HOAX, Saint. 2015. Fonte: site huffpost.com . Técnica:lustração.	64
FIGURA 9 - From enchantment to down. CZARNECKI, Thomas. 2011. Fonte: site bbc.com . Técnica: Fotografia colorida.	65
FIGURA 10 - Elsa. BRANTZ, Loryn. 2015. Fonte: buzzfeed.com . Técnica: Animação gráfica.	66
FIGURA 11 - Immigration Mood. MARCH, de Luca. 2014. Fonte: lucademarch.com . Técnica: Óleo sobre tela (sic)	66
FIGURA 12 - Profanity Pop. ONTIVEROS, José Rodolfo Loaiza. 2014. Fonte: zupi.co .Técnica:lustração	67
FIGURA 13 - The Trials of Disney Princessdom. TOV, Rayut Siman. 2013. Fonte: rayut.com . Técnica: Ilustração.	68
FIGURA 14 - Alt Disney. WARD, Tom. 2017. Fonte: zupi.co . Técnica: Ilustração.	69
FIGURA 15 - Selfie Fables. BONAFINI, Simona. 2014. Fonte: correiobrasiliense.com.br . Técnica: Ilustração.	69
FIGURA 16 - In the Dolly House. GOLDESTEIN, Diana. 2012. Fonte site dinagoldstein.com	72
FIGURA 17 - Gods of Suburbia. GOLDESTEIN, Diana. 2014. Fonte site dinagoldstein.com	73

FIGURA 18 - Modern Girl. GOLDESTEN, Diana. 2016. Fonte site dinagoldstein.com	74
FIGURA 19 - Grid no instagram dos 10 anos de aniversário de Snowy. GOLDSTEIN, Dina, 2018. Fonte instagram/dinagoldstein	83
FIGURA 20 - Post no instagram dos 10 anos de aniversário de Snowy. GOLDSTEIN, Dina. 2018. Fonte instagram/dinagoldstein	84
FIGURA 21 - Comentários no post no instagram dos 10 anos de aniversário de Snowy. - . GOLDSTEIN, Dina. 2018. Fonte instagram/dinagoldstein	84
FIGURA 22 - Ariel. Fallen Princesses. GOLDESTEN, Dina. 2009. Fonte site dinagoldstein.com	90
FIGURA 23 - Sleeping Beauty. Fallen Princesses. GOLDESTEN, Diana. 2008. Fonte site dinagoldstein.com	92
FIGURA 24 - Belle. Fallen Princesses. GOLDESTEN, Diana. 2009. Fonte site dinagoldstein.com	93
FIGURA 25 - Cinder. Fallen Princesses. GOLDESTEN, Diana. 2007. Fonte site dinagoldstein.com	95
FIGURA 26 - Jasmine. Fallen Princesses. GOLDESTEN, Diana. 2009. Fonte site dinagoldstein.com	96
FIGURA 27- Pocahontas. Fallen Princesses. GOLDESTEN, Diana. 2010. Fonte site dinagoldstein.com	98
FIGURA 28 - Rapunzel. Fallen Princesses. GOLDESTEN, Diana. 2008. Fonte site dinagoldstein.com	99
FIGURA 29 - Princess Pea. Fallen Princesses. GOLDESTEN, Diana. 2009. Fonte site dinagoldstein.com	100
FIGURA 30 - Not-so-little red riding hood. Fallen Princesses. GOLDESTEN, Diana. 2008. Fonte site dinagoldstein.com	102
FIGURA 31 - Snowy. Fallen Princesses. GOLDESTEN, Diana. 2008. Fonte site dinagoldstein.com	104
QUADRO 2 - NÍVEL CONTEXTUAL	105

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 – ERA UMA VEZ UM CONTO	17
1.1. CONTOS DE FADAS E A INDÚSTRIA CULTURAL	18
1.2 DISNEY E A APROPRIAÇÃO DOS CONTOS	22
1.3 DISNEY E O CINEMA DE ANIMAÇÃO	26
1.4 O CAPITALISMO ESTÉTICO E A MERCANTILIZAÇÃO DO IMAGINÁRIO DAS PRINCESAS	33
CAPÍTULO 2 – BIBIDI BOBIDI BOO	41
2.1. AS PRINCESAS E A CONSTRUÇÃO DO FEMININO	41
2.2. A FRANQUIA DISNEY PRINCESS	51
2.3. OS ARTISTAS CONTEMPORÂNEOS E AS PRINCESAS	62
CAPÍTULO 3 – FELIZES PARA SEMPRE?	71
3.1. A ARTISTA DINA GOLDSTEIN	71
3.2. A SÉRIE FALLEN PRINCESSES	77
3.3. O MÉTODO DE ANÁLISE DE IMAGENS	84
3.4. AS PRINCESAS DO REINO DE GOLDSTEIN	89
3.5. ANÁLISE DA OBRA SNWOY (2008)	104
CONSIDERAÇÕES FINAIS	112
REFERÊNCIAS	119

INTRODUÇÃO

O imaginário infantil, em grande parte, é construído pelos estímulos audiovisuais analógicos e digitais na contemporaneidade, e o modelo das animações no cinema infantil parece obedecer a uma fórmula clássica dos contos de fada, em que as princesas são lindas e generosas, perseguidas por bruxas ou vilões feiosos, salvas por príncipes encantados para casarem e “viverem felizes para sempre”.

Desde Branca de Neve e os Sete Anões, lançado pelos Estúdios Disney em 1937, pouca coisa mudou no cinema de animação, além dos meios técnicos digitais de produção, e mesmo nas obras mais atuais o papel feminino parece ter sofrido pouca alteração em se tratando do padrão estético e do ideal romântico, sendo assim, ainda no século XXI, as princesas parecem permanecer encasteladas, esperando que alguém as resgate para serem felizes, corroborando com a construção de um papel social feminino.

Paulatinamente, junto à franca expansão do processo de globalização, e o aparecimento de redes de usuários com grande poder de expressão, novas princesas iniciam a quebra de alguns paradigmas estéticos, remetendo a uma tendência de diversidade cultural e social: Jasmine (1992) é morena e de um figurino ousado; os olhos puxados de Mulan (1998) remetem à China, país onde nasceu; Tiana (2009); de A princesa e o Sapo, é negra; e Merida de Valente (2012), tem cabelos ruivos, cacheados e desalinhados.

De acordo com Canclini (2005), a globalização garante acesso a uma gama de informações, o espaço local é expandido e o global assume o papel de protagonista no processo. Tais parâmetros culturais influenciam sobremaneira na sociedade de consumo, e quanto mais recente são as gerações, mais são influenciadas e determinadas pelos meios de comunicação de massa.

Em paralelo, diversos artistas contemporâneos, de diferentes nacionalidades e trabalhos em múltiplas técnicas, analógicas e digitais, usam o tema das

Princesas da Disney presentes no imaginário da nossa sociedade para realizarem suas obras com um olhar crítico e provocador. Assim, se apresenta pertinente uma abordagem desses artistas, pois nos interessa, particularmente o imaginário hegemônico das animações Disney e as tentativas de direcionar as possibilidades do feminino, através da sua divulgação nas redes sociais online.

O tema desta dissertação é a representação do imaginário estético, simbólico, cultural e social das princesas na contemporaneidade e pretendemos estudá-lo através da série “Fallen Princesses” (2007-2009) de Dina Goldstein (1969 -), uma série de fotografias digitais que tem como tema central o imaginário das princesas da Disney, com uma contextualização contemporânea que questiona e re-significa o lugar social feminino na sociedade atual.

Com sua obra Goldstein questiona as utopias das animações fílmicas, e suas fotografias editadas através de softwares de imagens, parecem começar a partir do ponto em que as histórias terminaram no cinema, com a eliminação da magia, em um pós “felizes para sempre”, em que a artista parece mostrar e evidenciar esse tempo futuro, posterior ao encantamento.

Nosso objetivo principal nessa pesquisa é analisar como a artista desconstrói, o imaginário simbólico feminino construído a partir das imagens de princesas dos contos de fadas criadas pela Disney em suas animações e produtos pós-fílmicos por quase um século.

Como objetivos secundários, gostaríamos de: identificar o discurso estético presente na série à partir da análise das imagens digitais; investigar como se constituem as estratégias de construção do feminino a partir do consumo de produtos atrelados as princesas da Disney; localizar as princesas e os contos de fadas como um território simbólico e cultural globalizado, estudando a especificidade da sua narração e estética na atualidade; mapear artistas contemporâneos que trabalham com este tema buscando identificar suas estratégias de crítica e subversão à Disney através das redes sociais; e identificar procedimentos e estratégias contemporâneas de atualização do imaginário popular das princesas.

Quanto à metodologia, esta é uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, com revisão de literatura e análise de imagem. A pesquisa bibliográfica orbita sobre os temas: contos de fadas, cinema de animação infantil, Disney, Disney Princesses, feminilidade, consumo, Fallen Princesses e Dina Goldstein. Usaremos como fonte bibliográfica: livros, artigos e teses acadêmicas, publicações e sites especializados em cinema de animação, artes, publicidade e entretenimento¹.

Ainda como parte do processo de identificação das estratégias de construção do imaginário simbólico feminino a partir do cinema e produtos pós-fílmicos assistiremos aos filmes das principais princesas Disney e pesquisaremos sobre os produtos da franquia Disney Princess em lojas físicas e virtuais.

Para as análises de imagens utilizaremos uma linha sociológica o que significa que a obra interessa enquanto documento determinado por um contexto sócio-cultural, ou seja, a obra não escapa ao contexto histórico-social que está inserida. Faremos um estudo de caso centralizado em Snowy (2008), presente na série “Fallen Princesses” (2007 - 2009), utilizando a metodologia de análise de imagem proposta pela Universitat Jaume I de Castelló da Espanha.

De acordo com Gil (1987), o estudo de caso, vem sendo amplamente utilizado pelas ciências sociais, e consiste em um estudo intenso de um ou poucos objetos, visando seu conhecimento profundo. O propósito deste estudo é proporcionar uma visão global do problema ou identificar fatores que o influenciam ou são por ele influenciados.

A hipótese de nossa pesquisa é que ao transportar as princesas da fantasia para um conflituoso simulacro do mundo real, Goldstein quebra paradigmas estéticos e sociais e cria novas referências para essas personagens. Fazendo isso, a artista parece instigar o público, grande parte usuários de redes sociais, a refletir

¹ Foi considerado como opção metodológica entrevistas com a artista. Foram feitos contatos e conversas com Goldstein por email e instagram, mas estes resultaram apenas em conversas cordiais, motivo pelo qual não foram inseridos nesta dissertação.

e atualizar o imaginário popular que se tem das princesas, e consequentemente provoca uma reflexão sobre o papel social feminino na contemporaneidade.

As justificativas para desenvolvermos esta pesquisa vão desde a esfera pessoal à coletiva. Como mulher e mãe de menina, observo e participo do universo das Princesas da Disney, que há mais de meio século, vem encantando gerações de crianças e inspirando produtos mundialmente consumidos, que vem modelando um papel social feminino que parece estar imutável nesses oitenta anos.

Estes produtos fazem parte do cotidiano de crianças de diversos países, etnias, gêneros e classes sociais, que são impactadas como uma massa homogênea pelo discurso da Disney, que seduz as meninas a desejarem ser princesas também e a consumir produtos das princesas, por isso é tão significativo estudar e refletir o modo como a Disney constrói a imagem das princesas e como a maioria de as meninas adota involuntariamente esse modelo de imagem.

Sendo assim, procuramos com a presente pesquisa estudar a representação das princesas na obra fotográfica digital “Fallen Princesses” (2007 - 2009), visando à identificação do discurso estético presente nas imagens da série a partir da fragmentação e análise das narrativas. Ademais buscamos o entendimento se a visão crítica feita por Goldstein é compartilhada por outros artistas que trabalham com o tema no meio digital e se esses conseguem ser percebidos e notados, uma vez que estão contrários a um império multibilionário de mídia e entretenimento.

Por último, no campo das justificativas, não localizamos em nossas pesquisas, trabalhos acadêmicos no campo das Artes sobre a artista Dina Goldstein, ou sobre as princesas dos últimos dez anos da Disney. Sobre este tema, encontramos abordagens nas áreas de pesquisa de Letras, Psicologia e Comunicação, sem, entretanto, tratarem especificamente, este objeto pelo campo de sua contribuição simbólica e estética.

Buscando a melhor compreensão do tema, estruturamos a pesquisa em três capítulos. No primeiro capítulo, intitulado “Era uma Vez um Conto”, iremos tratar

da apropriação dos contos de fadas, cuja primeira coletânea é de Charles Perrault (1628 - 1703) no século XVII, pela Indústria Cultural e a transformação destes em obras cinematográficas do cinema de animação pelos Estúdios Disney, indústria de entretenimento estadunidense.

Analisaremos a obra literária de “Branca de Neve” (1817-1822) dos irmãos Grimm (1875 - 1863) e o filme da “Branca de Neve e os Sete Anões” (1937) dos Estúdios Disney. Entre o conto e a animação identificaremos contrastes e aproximações, buscando a compreensão estética e narrativa desta adaptação dialogando principalmente com Jack Zipes (1994).

Zipes (1994) é professor de literatura e um estudioso dos contos de fadas, e com ele entenderemos como a Disney adaptou os contos de fadas clássicos inserindo fatores importantes para a cultura norte americana e utilizando-se de avançadas tecnologias e grandes produções. Por meio do conteúdo produzido pelo referido autor, seremos capazes de perceber aspectos de como a Disney manipulou a audiência através de imagens elaboradas, cores brilhantes e som alto, sem incorporar a verdadeira mensagem da história, apagando da memória coletiva as versões anteriores.

Em seguida, apresentaremos um breve histórico do surgimento e consolidação dos Estúdios Disney, desde seu primeiro personagem de animação, Mickey Mouse em 1928, até os dias atuais em que a empresa se tornou sinônimo de animação fílmica e referência no cinema mundial. Abordaremos o papel desta companhia na indústria norte-americana do cinema, e o papel desta empresa na contemporaneidade, dialogando principalmente com Wasko (2001).

Pesquisadora da indústria cinematográfica e da economia política da comunicação norte-americana, Janet Wasko (2001) será a base para avaliarmos sobre a ascensão da Disney no cenário do entretenimento contemporâneo mundial, e com ela também abordaremos o controle desta empresa em outras esferas da comunicação, como televisão, *home video*, internet, músicas, parques temáticos, *merchandising* e produtos licenciados.

Para buscar compreender o alinhamento da Disney ao nosso século, iremos discorrer sobre o capitalismo artista e o contexto estético, utilizando as teorias do estudioso Gilles Lipovestky (2015) e do crítico de arte Serroy (2015). Abordaremos ainda como a dimensão artística passou a ser um elemento crucial às empresas, bem como essa incorporação criativa e imaginária impacta os setores de consumo do regime artista do capitalismo.

Aqui compreenderemos o papel da Disney no cenário estético contemporâneo, com seus produtos carregados de afeto e criatividade, apelando para o imaginário e a emoção dos consumidores. Nosso objetivo principal neste capítulo é apontar a carga ideológica e os interesses comerciais na mudança das histórias e na construção imagética das protagonistas dos contos de fadas visando a identificação da marca Disney.

No segundo capítulo, apresentaremos uma linha do tempo das animações das princesas e seus principais produtos, apontando as similaridades e as diferenças entre as personagens. Nesta parte do texto, utilizaremos informações de publicações especializados em cinema e entretenimento, e consultaremos Tereza Lauretis (1993) para entendimento de feminino e feminismo. Ainda com base na produção da referida autora, abordaremos a questão da tecnologia do gênero e buscaremos entendimento do papel feminino nas animações Disney.

Em seguida entenderemos como a franquia Disney Princess, criada nos anos 2000, e atualmente valendo US \$ 5,5 bilhões de dólares, se tornou a segunda marca mais lucrativa da Disney. Veremos também os critérios subjetivos para a seleção das princesas na franquia, e o que significa a “fase das princesas” para o comércio de mais de 26 (vinte e seis) mil itens de produtos vendidos em 90 (noventa) países.

Giroux (2001) é adotado nessa parte da pesquisa revelando as estratégias de marketing e comunicação da empresa na perpetuação das representações de inocência e felicidade, acobertando valores conservadores e patriarcais, influenciando a sociedade como um todo, e principalmente, o público infantil a aceitar seu discurso como verdade absoluta.

Dialogaremos com Featherstone (1995) e Bauman (2008) para entendermos as teorias sobre consumo e nortearmos a pesquisa em torno do consumo infantil da marca Disney Princess. Também apresentaremos releituras críticas de artistas contemporâneos sobre as princesas da Disney, em uma abordagem multicultural e multidisciplinar, investigando como eles divulgam suas obras digitais, principalmente, no ambiente online.

O objetivo desse capítulo está em entender como os Estúdios Disney, com os filmes, e com o comércio da imagem das princesas em produtos infantis, constroem, massificam e circulam este imaginário intrinsecamente ligada à feminilidade e ao consumo de crianças ao redor do mundo e como artistas contemporâneos tentam intervir nessa realidade promovendo uma reflexão.

No último capítulo, “Princesas Desencantadas”, apresentaremos a série *Fallen Princesses* (2007 - 2009), a artista Dina Goldstein (1969 -), sua carreira como fotógrafa independente no Canadá e seu portfólio artístico. Buscaremos informações sobre as tendências e intencionalidades do processo criativo de Goldstein através de seus textos, nos conteúdos de suas redes sociais e websites, e em entrevistas e artigos sobre a artista e suas produções.

Para contextualizar as imagens articularemos com autores que, como Dumka (2009) abordam o movimento Surrealista Pop, que surgiu da cena alternativa de Los Angeles, na qual se insere a artista, como também com outras fontes, que apresentem a poética da artista e de suas séries fotográficas. Nesta parte, explicaremos a escolha da metodologia e o suporte teórico para as análises de imagens.

Em seguida, apresentaremos o estudo de caso, analisando a estética, a narrativa e o comportamento das personagens presentes na obra *Snowy* (2008) usando o método de análise de imagem presente no website <http://www.analisisfotografia.uji.es>. Ao final da pesquisa esperamos estar aptos para responder o problema que mais nos interessa como pesquisador: como a artista Dina Goldstein desconstrói o imaginário simbólico e estético feminino das princesas da Disney na série *Fallen Princesses*?

CAPÍTULO 1 – ERA UMA VEZ UM CONTO

“Há maior significado profundo nos contos de fadas que me contaram na infância do que na verdade que a vida ensina.”

Friedrich Schiller

No primeiro capítulo, iremos tratar da apropriação dos contos de fadas, cuja primeira coletânea é de Charles Perrault (1628-1703) no século XVII, pela Indústria Cultural e a transformação destes em obras cinematográficas do cinema de animação pelos Estúdios Disney, indústria de entretenimento estadunidense.

Para materializar a pesquisa, analisaremos a obra literária “Branca de Neve” (1817-1822), de autoria dos irmãos Grimm e o filme “Branca de Neve e os Sete Anões” (1937), produzido pela Disney. Entre o conto e a animação, identificaremos contrastes e aproximações, buscando a compreensão estética e narrativa desta adaptação, dialogando principalmente com Jack Zipes (1994), professor de literatura, autor do livro “Breaking the Disney Spell” (1994) e um estudioso dos contos de fadas.

Em seguida, apresentaremos um breve histórico do surgimento e da consolidação dos Estúdios Disney, desde seu primeiro personagem de animação, Mickey Mouse, em 1928, até os dias atuais em que a empresa se tornou sinônimo de animação fílmica e referência no cinema mundial. Abordaremos o papel desta companhia na indústria norte-americana do cinema, bem como na contemporaneidade, dialogando com Wasko (2001) e Moraes (2004), na seção “Disney e o Cinema de Animação”.

Por fim, na busca por compreender o alinhamento da Disney com o nosso século, iremos discorrer sobre o capitalismo artista e o contexto estético na contemporaneidade, utilizando as teorias de Lipovestky e Serroy (2015) sobre como a dimensão artística passou a ser um elemento crucial às empresas e como essa incorporação criativa e imaginária impacta os setores de consumo do regime artista do capitalismo.

O objetivo principal neste capítulo é apontar a carga ideológica e os interesses comerciais na mudança das histórias e na construção imagética das protagonistas dos contos de fadas visando a identificação da marca Disney. Ao final do texto seremos capazes de entender como as animações de contos de fadas constroem a imagem clássica das princesas da Disney intrinsecamente ligada à feminilidade e ao consumo das crianças ao redor do mundo.

1.1. CONTOS DE FADAS E A INDÚSTRIA CULTURAL

Na avaliação de Gil (2013), o conto de fadas é uma construção cultural e narrativa, que envolve vários fatores que determinam como nós entendemos esse gênero, seus enredos e personagens, bem como a preferência histórica sobre certos contos em detrimento de outros. É um gênero complexo, não apenas em relação à diversidade dos personagens como por sua estrutura formal.

Lendas contadas verbalmente, os contos têm suas narrativas abordando temas como iniciação, adoração, informação e doutrinação. As histórias se caracterizam por uma simplicidade superficial, livres de passagens descritivas e monólogos interiores, e povoados por personagens que podem parecer unidimensionais.

Sendo assim, o conto foi, e ainda é um expoente de mudanças ideológicas e objeto de manipulação. Usado como canal de transmissão de valores e ética, possui até hoje, um caráter pedagógico e educativo. As histórias foram se reinventando e em cada época buscaram retratar, à sua maneira, as relações sociais e de gênero e os modos de vida da sociedade. (GIL, 2013).

Segundo Kay Stone (apud GIL, 2013, p.176), histórias protagonizadas por personagens femininos dóceis representam apenas vinte por cento dos mais de duzentos contos escritos pelos Irmãos Grimm. No entanto, a inclusão repetida dessas histórias nas antologias literárias infantis aumenta a percentagem de aparecimento destas personagens a setenta e cinco por cento das obras.

Em suas análises das obras dos Irmãos Grimm, Lori Baker-Sperry e Liz Grauerholz (2003) destacam que os textos reproduzidos com mais frequência são os que contêm maior referência à beleza feminina nesta ordem: Cinderela, Branca de Neve e Bela Adormecida. As autoras indicam ainda que o número de reproduções de histórias de princesas que mencionam a beleza e enfatizam a importância dessa qualidade para uma mulher jovem aumentou significativamente nas últimas décadas.

A primeira coletânea de contos infantis surgiu na França, no século XVII, e foi organizada pelo poeta Charles Perrault (1628-1703). As histórias recolhidas tinham origem na tradição oral e até então não haviam sido documentadas. Oito histórias foram contempladas, entre elas: A Bela Adormecida no Bosque, O Barba Azul, O Gato de Botas e Cinderela; e podemos afirmar que este foi o nascimento da Literatura Infantil como gênero literário (JERÔNIMO, 2016).

Jerônimo (2016), prossegue que a difusão dos contos, no entanto, somente aconteceu no século seguinte, com os Irmãos Grimm, Jacob e Wilhelm (1785 - 1863), na Alemanha. Ao realizar suas pesquisas linguísticas, os Grimm descobriram um variado acervo de histórias contadas oralmente e produziram a coletânea "Kinder-und Hausmaärchen" - "Contos de Fada para Crianças e Adultos", que reuniu contos como: "Branca de Neve e os Sete Anões", "Rapunzel" e "Joãozinho e Maria".

Cabe destacar que, influenciados pela ideologia cristã da época, os Irmãos Grimm fizeram alterações nos enredos, retirando dos contos aspectos considerados violentos ou perversos. O acervo literário aumentou com Hans Christian Andersen, com histórias também permeadas pelos valores morais e a fé cristã, com narrativas sobre retidão e resiliência, e com histórias que nem sempre terminavam com finais felizes. Andersen lançou seis volumes de Contos Infantis, entre eles "A Pequena Vendedora de Fósforos", "A Princesa e a Ervilha" e "A Pequena Sereia", entre 1835 e 1842. (JERÔNIMO, 2016).

No final do século XIX se inicia um novo período estilístico nas Artes, o Modernismo, que segundo Coelho (2011), foi definido pelo filósofo Henri

Lefebvre como a “consciência que as épocas e os períodos tiveram de si mesmos”. Coelho (2011, p.15) substitui o termo “consciência” por “representação” e argumenta que sendo “a obra cultural produto de toda uma sociedade que se expressa através de um indivíduo, o modernismo poderia ser o signo de uma época”.

O autor (2001) aponta ainda que as descobertas técnicas e científicas que entram no cotidiano ao longo desse período contribuem para a alteração radical do modo de vida daquilo que será a Modernidade. Os modernistas promovem uma complicada união entre arte e indústria, o que resulta em um “senso comum” de que toda a vida cotidiana fosse alcançada por alguma forma de arte e, assim, criou-se uma estética de massa industrializada.

Em meados do século XX, surge a Pop Art, movimento estilístico ocorrido em Londres e Nova Iorque, entre 1956 e 1966. O termo foi criado por Lawrence Alloway, crítico de arte da The Nation Alloway. Para Danto (2006) a Pop Art foi uma área de contato com a cultura urbana, como o cinema, a publicidade, e a música. Enquanto movimento, o Pop abraça as diversas manifestações da cultura de massa produzida pelos grandes veículos de comunicação, que misturava o abstrato e o figurativo de uma nova maneira.

Em seu livro “Após o fim da Arte” (2006), o autor revela que a Pop Art consiste naquilo que transfigura emblemas da cultura popular em arte. Parte de sua popularidade reside no fato de ter transfigurado coisas ou tipos de coisas que significavam muito para as pessoas, alçando-as à condição de temas de arte elevada.

Os integrantes deste movimento, cujo principal expoente foi Andy Warhol, se inspiravam em elementos não reconhecidos como arte, levando em conta que o consumo era marca vigente do período em questão. Cinema, revistas em quadrinhos, automóveis, produtos enlatados, foram desconstruídos para que os artistas assinalassem o poder de reprodução e a efemeridade do que era oferecido pelas indústrias.

Indústria Cultural é o termo usado para designar o modo de fazer cultura, a partir da lógica da produção industrial, o método de produção em escala desenvolvido por Henry Ford. O termo foi cunhado pelos filósofos expoentes da Escola de Frankfurt, Max Horkheimer (1895-1973) e Theodor Adorno (1903-1969). Segundo os filósofos, a arte passou a ser produzida com a finalidade do lucro. Não por acaso, o sistema desta indústria surgiu nos países industriais mais liberais e se expandiu para a Europa, em países dependentes do capital, após a Primeira Guerra Mundial (Adorno, 2002).

Para Adorno (2002), essa indústria da cultura estabeleceu novas relações entre a arte e o público, e ao produzir cultura para as massas, instala um círculo vicioso: toda cultura de massa é idêntica, a indústria define qual tipo de arte pode ser consumido e o público perde a capacidade de julgar e de perceber a arte.

Já Walter Benjamin (2000), também integrante da Escola de Frankfurt, diz que com a Indústria Cultural é possível copiar o que se produz e assim levar cultura para um maior número de pessoas. A reprodutibilidade das obras de arte provoca alterações na produção e na recepção da obra, e redimensiona seu papel na sociedade. A autenticidade e a unicidade da obra de arte, definida como áurea, cede lugar à existência serial e à natureza aberta e fragmentária da obra.

O autor afirma que as técnicas de reprodução no século XX, não apenas se dedicaram as obras do passado, mas elas próprias se impuseram como formas originais de arte, tais como a fotográfica e a cinematográfica. Diferente do que ocorre com a pintura e a literatura, a técnica de reprodução de um filme é igualmente importante à técnica da produção. A distribuição neste caso é exigida em função dos altos custos de produção. O que torna o cinema uma das obras de arte mais acessíveis às massas, segundo o filósofo:

Abel Gance, em 1927, gritava com entusiasmo: Shakespeare, Rembrandt, Beethoven farão cinema [...] Todas as lendas, todas as mitologias e todos os mitos, todos os fundadores de religiões e as próprias religiões. Esperam ressurreição luminosa, e os heróis batem em nossas portas pedindo para entrar, sem querer nos convidava para uma liquidação geral. (BENJAMIN, 2000, p.225).

Benjamin (2000) conclui dizendo que para que o cinema seja lucrativo, é preciso que o filme agrade ao maior número de pessoas. Daí a necessidade de se estabelecer alguns padrões, como o vilão e o mocinho, as histórias de amor, os finais felizes. A produção artística torna-se assim pasteurizada, padronizada e invariável. Todo o sistema induz a uma atrofia da imaginação e da espontaneidade do consumidor cultural.

1.2. DISNEY E A APROPRIAÇÃO DOS CONTOS.

De acordo com Gil (2013), na lista de personagens que povoam as obras dos folcloristas populares Perrault (1628 - 1703) e Grimm (1785 - 1863) “Branca de Neve”, “Cinderela” e “Bela Adormecida” estão entre as de maior popularidade. Beleza, graciosidade e bondade, juntamente com o romantismo de suas histórias e o famoso “viveram felizes para sempre”, criaram uma imagem de princesa sustentada nesse estereótipo estético e cultural.

As animações desses clássicos ajudaram a estabelecer uma imagem romântica e exemplar da princesa. Belas, magras, delicadas, generosas e, acima de tudo, mulheres que aceitam aos desígnios do destino em completa devoção e submissão aos príncipes que, via de regra, acabaram de conhecer e já aceitam se casar. A Disney transformou estas personagens para muitas crianças e adultos, na representação estética mais natural das protagonistas (GIL, 2013).

“Branca de Neve e os Sete Anões” foi o primeiro longa-metragem animado e em cores produzido nos EUA, e também o primeiro a alcançar repercussão mundial. Produzida em 1937, a animação consolidou-se como referência para além da arte, por meio de seus conceitos de animação e estética, capazes de ultrapassar gerações, partindo do imaginário e de brincadeiras infantis (LUCENA, 2005).

Zipes (1994, p.344) destaca que, após o lançamento de “Branca de Neve e os Sete Anões”, este e os outros contos adaptados passaram a ser atrelados aos Estúdios Disney, apagando da memória coletiva as versões dos seus antecessores. “A Disney rouba o conto literário de sua voz e muda sua forma e significado”.

Para o autor, os Estúdios Disney transformaram conto de fadas em musicais, acrescentando e reduzindo cenas às versões literárias. A inserção de músicas contribui para manipulação do comportamento dos protagonistas. Com as adaptações, os valores e crenças da classe média e a ideologia patriarcal são exaltados por meio de um discurso revisado e manipulado e convertido ao original.

Utilizando-se de avançadas tecnologias e grandes produções que agradaram ao grande público e ganharam popularidade, Zipes (1994) ainda afirma que a Disney manipulou a audiência através de imagens elaboradas, cores brilhantes e som alto, sem incorporar a verdadeira mensagem da história. Os filmes são simplistas com personagens arquetípicos² recorrentes e linhas de história previsíveis, que deixam o público sem oportunidade de reflexão ou análise crítica.

Para compreender estas adaptações, faremos uma análise da animação “Branca de Neve e os Sete Anões” da Disney e da versão online do conto “Branca de Neve” dos Grimm³ (1812 e 1822), considerando as contribuições de Jack Zipes no texto “Breaking the Disney Spell” (1994).

² O conceito de arquétipos surgiu com o suíço Carl Gustav Jung, em 1919. Segundo ele, os arquétipos são conjuntos de “imagens primordiais” originadas de uma repetição progressiva de uma mesma experiência durante muitas gerações, armazenadas no inconsciente coletivo.

³ O conto “Branca de Neve - Um conto de fadas dos Irmãos Grimm”, está disponível em: https://www.grimmstories.com/pt/grimm_contos/branca_de_neve.

Quadro 1 – Análise comparativa animação X conto

Elementos de Cena	Conto Irmãos Grimm	Animação Disney
Branca de Neve	A rainha morre no parto de Branca de Neve. Seu pai, o rei, se casa novamente um ano depois. Branca de Neve cresce normalmente no castelo com seu pai e a madrasta até a contratação do caçador.	Começa o filme com Branca de Neve já órfã. A princesa é obrigada pela madrasta a fazer trabalhos domésticos como uma criada no castelo.
Príncipe	Não existe esta parte no conto.	O príncipe aparece no início do filme e canta uma canção de amor e devoção a Branca de Neve.
Rainha madrasta	A rainha inveja a beleza de Branca e manda um caçador matá-la para continuar sendo a mais linda de todas as mulheres.	A rainha não inveja somente à beleza da enteada, mas o fato dela ter um pretendente (ela vê a cena que o príncipe canta para Branca).
Caçador e a "morte" de Branca de Neve	A rainha ordena ao caçador que mate a princesa e traga como prova seus pulmões e fígado. O caçador deixa Branca fugir, mata um javali e entrega os órgãos a rainha que manda o cozinheiro prepará-los e os come.	No filme, a rainha pede como prova o coração da princesa, mas recebe o coração de um “bicho” e o coloca numa caixa.
Animais e Floresta	Floresta e animais não possuem nenhuma característica humana.	Embora a floresta e os animais não falem, eles são antropomorfizados; a floresta assusta a princesa e os animais tornam-se seus amigos, guias, ajudantes e protetores.
Anões	Os anões são anônimos e tem um papel de figuração.	No filme os anões são trabalhadores, divertidos, e têm nomes que representam características humanas como Zangado e Feliz.
Despertar de Branca de Neve	O príncipe pede aos anões para levar a princesa com ele para seu castelo, um anão carrega o caixão e tropeça. Com o tropeção o pedaço envenenado da maçã se solta da garganta de Branca de Neve que volta à vida.	Branca de Neve desperta quando o príncipe, que procurou por ela por todo reino, chega e a beija nos lábios. O beijo de amor é o antídoto para a poção da rainha.
Morte da Rainha	A rainha é convidada para o casamento do príncipe, e sem saber que a noiva é Branca de Neve, vai ao casamento e lá é obrigada a dançar com sapatos de ferro em brasa até morrer.	Na animação a rainha é morta enquanto tenta jogar uma enorme pedra da montanha para destruir os anões.

Fonte: Quadro produzido pelo autora a partir dos textos “Breaking the Disney Spell” (1994) e “Branca de Neve - Um conto de fadas dos Irmãos Grimm”, e da animação ‘Branca de Neve e os Sete Anões (1937).

De certa forma, parece que a Disney manteve as principais características ideológicas do conto que reforçam as noções patriarcais do século XIX. O filme pode até parecer uma evolução do conto, pois preserva e exerce muitas de suas atitudes em relação às mulheres. Gostaríamos de destacar, entretanto, que o filme parece estimular a competição feminina e ressalta a busca da aprovação masculina em relação à beleza.

Além disso, o príncipe tem um papel de destaque no filme, aparece no início da trama - enquanto a Branca canta: "I'm wishing for the One I Love to Find me Today" ("Estou desejando que aquele que eu amo me encontre hoje", tradução nossa) - e no final, salvando e levando a personagem em seu cavalo para um castelo de ouro. O príncipe e sua riqueza se tornam a recompensa final para Branca de Neve.

Os anões também receberam maior destaque na versão da Disney. Além de passarem a integrar o título da animação, ganharam personalidades marcantes e suas ações influenciaram na vitória contra o mal. Com os trabalhadores mineiros, a Disney inseriu na história o desejo de perseverança, trabalho, lealdade e justiça, fatores importantes para a cultura norte-americana. E o resultado é a transformação do conto alemão em um produto tipicamente americano (ZIPES, 1994).

Nesta e em outras animações do gênero, o idealismo patriarcal aparece constantemente incorporado na linha da história. As características e comportamento das personagens femininas remetem a um contexto romântico cristão, no qual as histórias expõem os atributos consagrados pela sociedade e servem como modelos a serem seguidos. A idealização da mulher também está relacionada à ideia de amor cortês e à separação de papéis sociais entre homem e mulher.

Destaca-se ainda na obra de Zipes que o universo do conto de fadas fílmico aponta uma sociedade divisora de papéis, que reforça virtudes, pune defeitos e molda um ideal de mulher a ser valorizado e seguido: linda, doce, meiga, consciente de sua função no casamento. Acima de tudo, submissa, indefesa e

dependente de um príncipe encantado. As mulheres mostradas pela Disney são vulneráveis e imponentes, cujo único sonho é a busca do verdadeiro amor.

Ainda segundo o autor, com esses elementos, os estúdios Disney, influenciam o público a acreditar que descreveu os contos com precisão, e ainda estimulam os espectadores a acompanhar suas novas produções. Os filmes são sucesso mundial e tornaram-se tão populares que os contos literários originais e seus autores não são sequer lembrados:

Se crianças ou adultos pensarem nos grandes contos de fadas clássicos hoje serão eles Branca de Neve, Bela Adormecida ou Cinderela, e eles vão pensar em Walt Disney. Suas primeiras e talvez últimas impressões destes e de outros contos, terão emanado de um filme, livro ou produto da Disney (ZIPES, 1994, p.21 tradução nossa).

Assim, os contos de fada disseminados pela cultura oral na Idade Média, registrados na literatura na era Moderna, se enveredaram para o campo da animação cinematográfica e obras diversas de artistas na contemporaneidade. Os contos saíram do folclore, das histórias populares, e alcançaram o status de obra de arte com a Indústria Cultural.

1.3. DISNEY E O CINEMA DE ANIMAÇÃO.

O cinema surgiu em 13 de fevereiro de 1895, por obra e pesquisa dos irmãos Auguste e Louis Lumière, durante as transformações científicas e tecnológicas do século XX. Mesmo sendo indústria, o cinema logo foi entendido como arte, tendo sido a denominação sétima arte, por exemplo, cunhada pelo crítico Ricciotto Canudo, nos anos de 1910.

Entretanto, esta é uma arte técnica e comercial. Entre as duas guerras mundiais, a indústria desenvolveu uma intensa especialização de tarefas, bem como a fabricação em série dos filmes. Segundo Lipovetsky e Serroy (2015), cada filme aparece como um misto de padrão e originalidade, convenção e singularidade, estereótipo e novidade. Criando filmes como produtos híbridos, o capitalismo inventa a indústria moderna do entretenimento.

A indústria norte-americana do cinema tem grande poder sobre a cinematografia mundial. No livro “How Hollywood Works” (2003), Janet Wasko expõe a estrutura das *majors* responsáveis pelo *studio system*: Warner Brothers, Walt Disney, Fox, Paramount, Sony/Columbia Pictures, Universal, MGM e DreamWorks.

Estas corporações controlam a indústria cinematográfica e uma parcela significativa de outros setores midiáticos nos EUA. Isto significa que estão envolvidas em serviços de informação e entretenimento, de jornais e revistas, redes de televisão e produtos audiovisuais, de sites e parques temáticos.

The Walt Disney Company, importante *player* deste segmento, foi fundada em 1923 por Walt e Roy Disney, e batizada como Disney Brothers Cartoon Studio. Localizada em Los Angeles, Califórnia, produzia filmes animados de curta duração, distribuídos por outras empresas, que os exibiam antes dos filmes de longa-metragem nas salas de cinema norte-americanas.

Wasko (2006) destaca que a companhia foi crescendo gradualmente como produtora independente sempre com dificuldades financeiras. Em 1953, inaugura seu primeiro parque temático, a Disneylândia, e passa a distribuir seus próprios filmes. Entretanto, nos anos de 1970 a Disney estagna e retoma seu crescimento somente após uma mudança estratégica de direção. Além da produção e distribuição de filmes, a companhia se inseriu no mercado da gravação de música, produções teatrais, parques e hotéis, e produtos comercializados em lojas da Disney.

Moraes (2004) afirma que as corporações de mídia e entretenimento exercem um duplo papel na contemporaneidade. O primeiro diz respeito à sua condição de agentes operacionais da globalização:

Elas não apenas vendem e legitimam o ideário global, como também o transformam em um discurso social hegemônico, propagando visões de mundo e modos de vida que transferem para o mercado a regulação das demandas coletivas” (MORAES, 2004, p.16).

O consumo é enquadrado como valor universal na retórica da globalização, capaz de converter necessidades, desejos e fantasias em bens integrados ao mercado e à produção.

O segundo papel, estabelecido pelo mencionado autor, é a capacidade de interconectar o planeta, através de malhas de satélites, cabos de fibra óptica e redes *infoeletrônicas*. Assim, concatenam simbolicamente as partes das totalidades, buscando unificá-las em torno de determinadas significações. A característica integradora é algo intrínseco aos complexos de difusão, e isto se viabiliza por conjugação ao sistema tecnológico que rege a vida contemporânea.

Com uma sutil sensibilidade para lidar com símbolos abrangentes, as corporações extravasam emoções que suscitam identificações sociais e psíquicas, influenciando em hábitos de consumo e direcionando pontos de vista (MORAES, 2004, p. 17).

Para o autor não existe outra esfera da vida cotidiana capaz de interligar, em tempo real e *on line*. As mídias estão por toda parte e têm o objetivo de inserir a cultura na lógica do lucro, oferecendo emoções para provocar identificações sociais e promovendo o impulso da compra. A primeira fonte de expressão cultural se mede pelo nível de consumo dos indivíduos e coletividades.

As corporações de mídia projetam-se, a um só tempo, como agentes discursivos, e como agentes econômicos, vendendo os próprios produtos e intensificando a visibilidade dos seus anunciantes (MORAES, 2004, p. 21).

No final do século XX, a Disney havia se tornado o segundo maior conglomerado mediático do mundo, com receitas acima dos 25 milhões de dólares no ano 2000. Apesar de produzir entretenimento infantil ou familiar, conquistando inclusive uma imagem de pureza e encantamento, é importante pontuar suas orientações para os negócios, como destaca Wasko, quando em seu livro nos apresenta a seguinte fala de um executivo da Disney:

O sucesso faz-nos esquecer a razão pela qual triunfamos (...). Não temos obrigação de fazer arte. Não temos a obrigação de fazer

declarações. Fazer dinheiro é nosso único objetivo. (MICHAEL EISNER Apud WASKO, 2006, p.44)⁴

Parece-nos bastante claro o alinhamento da Disney ao capitalismo artista, haja vista a declaração da empresa de não ter “obrigação de fazer arte”, mas sim de “fazer dinheiro” como “único objetivo”. No capitalismo artista há supremacia do mercado sobre a arte, do econômico sobre o imaginário, do financeiro sobre o artístico.

A produção da Disney promove divertimento e sonho, fabrica emoções e afetos, mas os objetivos são a bilheteria dos cinemas, a venda de produtos atrelados a estes filmes e a conquista de mercados. O lucro é o resultado da exploração comercial das dimensões estéticas e sensíveis do público. O conceito de capitalismo artista que estamos trabalhando foi definido por Lipovetsky e Serroy (2015) e vamos aprofundar esse conceito no segundo capítulo.

Segundo Mogadouro (2013), a ideologia capitalista presente nas animações da Disney têm uma lógica similar aos filmes de Western ou Musicais, que se impuseram por meio do poderio econômico sobre a cinematografia mundial, o que nos transmite a ideia de que cinema é sinônimo de Hollywood, e animação é sinônimo de Disney.

Para Giroux (1995) a Disney investe maciçamente em propaganda para se manter líder no ramo do entretenimento e de mercadorias licenciadas. Uma vez que a propaganda é a alma do negócio, a empresa viabiliza a sua produção de subjetividade através da Mídia.

A companhia adquiriu a rede de televisão ABC (American Broadcasting Company), de estações de televisão, de rádio e de várias redes a cabo, incluindo 80% da ESPN e 38% da A&E e da Lifetime. A empresa produzia filmes sob os nomes das empresas Touchstone, Hollywood Pictures e Miramax, e se envolvia

⁴ Trecho do memorando aos funcionários da Walt Disney, em 1981, assinado Michael Eisner, citado em Wasko, 2001, de acordo com texto: “Estudando a Economia Política dos Media e da Informação”, de Wasko, 2006.

nos processos de distribuição dessas obras cinematográficas, na gravação de música, em produções teatrais e produtos de consumo, comercializados vendidos em mais de 600 lojas Disney localizadas em diferentes países.

Presente no Dow Jones Industrial Average⁵, a Disney é um dos maiores conglomerados de mídia, licenciamento e entretenimento do planeta, com receitas de US\$ 48,81 e US\$ 52.47 bilhões, nos anos de 2014 e 2015, respectivamente (Investing.com, 2016). Para Wasko (2010), a indústria americana além do cinema, exerce igual controle sobre a veiculação – televisão, televisão a cabo, *home* vídeo, entre outros. Esse igual controle é exercido sobre mercadorias que frequentemente acompanham um filme – músicas, merchandising e produtos licenciados. Uma recente discussão sobre a indústria cinematográfica americana concluiu que:

Um filme de Hollywood já não é mais somente um filme, mas também um item da programação de televisão ou um disco óptico digital. Ele também pode se tornar um álbum com a trilha sonora ou um videogame, enquanto seus personagens ou logotipos podem ser licenciados para usos em merchandising e parcerias promocionais como, por exemplo, em brinquedos e itens de vestuário e alimentícios. Tudo isso sugere que o filme de Hollywood é hoje um produto disperso e fragmentado, assumindo tantas formas que o filme em si desaparece (WASKO, 2010, s/p).

Os desenhos animados, ou obras de animação têm suas origens no teatro das sombras chinesas, antecedendo o próprio nascimento do cinema, passando por desenhos feitos a mão até chegar às atuais produções da tecnologia digital, incorporado pelos formatos 2 e 3 dimensões.

Lucena Júnior (2005), ao recorrer à origem da palavra animação, identifica sua gênese latina *animare*, que significa dar vida. Enquanto Jacques Aumont e Michel Marie (2006) compreendem que a animação é derivada da tomada de cenas analógicas recheadas de movimento

⁵ Dow Jones Industrial Average é um índice criado em 1896 pelo editor do The Wall Street Journal e fundador do Dow Jones & Company Charles Dow. É o segundo mais antigo índice dos Estados Unidos também conhecido como DJIA, INDP, Dow 30 ou Dow Jones. (Investing.com, 2016).

O gênero de animação, conforme o exposto por Meckee (2006), sustenta-se pelas leis do metamorfismo universal, a partir das quais tudo pode ser criado e transformado, independentemente de normativas físicas. No início do século XX, muitos curtas de animação foram produzidos, e o primeiro longa El Apóstol, na Argentina, em 1917, pelo italiano Quirino Cristiani.

Nos anos 1920, surgiu o primeiro personagem de animação a conquistar o público, o Gato Félix, criação dos irmãos britânicos Fleisher, responsáveis também pela Betty Boop. Para competir com o Gato Félix, em 1928 os Estúdios Disney criaram o Mickey Mouse e sua turma: Minnie, Pato Donald, Pateta e Pluto (MOGADOURO, 2013).

Em 1937 a Walt Disney produz o longa Branca de Neve e os Sete Anões, em uma época que as animações eram apenas curtas-metragens, sendo exibidos antes dos filmes anunciados para aquela determinada sessão. Na produção, foi utilizada uma câmera multiplano, permitindo a exploração de todas as possibilidades dos efeitos tridimensionais deste equipamento (GUILLÉN, 1997).

A Disney compreendeu a importância de criar narrativas com personagens de personalidades facilmente identificadas com o público e realizou vários curtas e longas premiados como: Os Três Porquinhos (1933) e O Touro Ferdinando (1938), Pinóquio (1940), Fantasia (1940), Dumbo (1941) e Bambi (1942).

A indústria interagiu com a política dos EUA e nos anos de 1940 produziu títulos para América Latina como Alô, Amigos (1942) e Os Três Cavalheiros (1944), seguindo a Política de Boa Vizinhança do presidente Roosevelt. Durante a II Guerra Mundial criou desenhos animados para treinamento das forças armadas. Com o fim do conflito e quase sem recursos financeiros, produz Cinderela (1950), também baseado em um conto dos Grimm, que reergue a empresa.

Outros clássicos foram produzidos nesta época como Alice no País das Maravilhas (1951), A Dama e o Vagabundo (1955), A Bela Adormecida (1959), A Pequena Sereia (1989), A Bela e a Fera (1991) e O Rei Leão (1994). A alta qualidade de seus filmes garantiu prêmios e prestígio a Walt Disney e mesmo

após sua morte, em 1966, a empresa continuou com seu sucesso desenvolvendo grandes produções cinematográficas.

Segundo Thomas (1995) a Walt Disney tornou-se um fenômeno mundial e determinou o caminho para o qual a animação seguiria estabelecendo importantes conceitos como imaginação e fantasia. Paralelamente, outros estúdios foram emergindo e fomentando a indústria do entretenimento. Entre eles, Universal Studios (Meu Malvado Favorito e Minions), 20th Century Fox Animation (A Era do Gelo e Alvin e os Esquilos), e DreamWorks (Shrek e Kung Fu Panda).

Na década de 1990, a Pixar, que originalmente produzia desenhos para propaganda de hardware, faz experimentações com animação digital, e lança Toy Store (1995), primeiro longa de animação inteiramente digital, com grande sucesso de bilheteria.

De acordo com Lipovestky (2015), nos anos 1990 e 2000, a Disney não percebe o movimento dos artistas deixando a companhia e não antecipa a ascensão digital. Com isso, perde o domínio do mercado de desenhos animados. Em seguida, alia-se à Pixar, ficando responsável pela distribuição dos filmes, sendo ambas responsáveis por títulos como: Vida de Inseto (1998), Toy Store 2 (1999), Monstros S.A (2001), Procurando Nemo (2003), Os Incríveis (2004), Carros (2006), Up – Altas Aventuras (2009), e Universidade Monstros (2013).

Em maio de 2006, com um acordo bilionário, a Pixar torna-se subsidiária da Disney, e passa a atuar como unidade independente com controle criativo sobre suas produções. Assim, além de continuar no mercado de animações 3D, a Disney ainda conta com o talentoso time da Pixar para supervisionar as suas produções e transmitir a cultura do entusiasmo e originalidade no estúdio. Filmes como A Princesa e o Sapo (2009), Enrolados (2010) e Frozen (2013), são consequências diretas dessa nova configuração (YABU, 2014).

1.4. O CAPITALISMO ESTÉTICO E A MERCANTILIZAÇÃO DO IMAGINÁRIO DAS PRINCESAS.

Para melhor entendimento de como a Disney está alinhada ao contexto estético contemporâneo, recorreremos às explicações de Lipovestky e Serroy (2015) sobre o capitalismo artista. No livro “A Estetização do Mundo” os referidos autores ressaltam que, mesmo tendo sido iniciado na segunda metade do século XIX, o capitalismo artista tinha a atividade estética como periférica na era industrial.

A dimensão artística passou a ser um elemento crucial para as empresas na sociedade contemporânea. É essa incorporação sistêmica da dimensão criativa e imaginária aos setores de consumo que define o regime artista do capitalismo; o que não significa dizer que o capitalismo artista é um reinado da beleza pela via da economia de mercado. A dimensão artista do capitalismo é da ordem dos negócios e não dos resultados. O sistema produz tanto beleza quanto mediocridade, vulgaridade e poluição visual. O que caracteriza o capitalismo artista é a *mise-en-scène* e o espetáculo, a sedução e o emocional, cujas manifestações podem ser diferentemente apreciadas no plano estritamente estético, argumentam os autores.

O que qualifica o estado do capitalismo artista é a organização objetiva da economia, nas operações de estilização e de moda, sedução, divertimento e sonho que se desenvolvem em grande escala nos níveis da elaboração da comunicação e da distribuição dos bens de consumo. Lipovestky e Serroy (2015) afirmam que o capitalismo artista não é assim nomeado pela sua qualidade estética, mas pelos processos que emprega visando a conquista dos mercados.

Não se trata do apogeu da beleza no mundo, mas da reorganização deste sob o reinado da artealização mercantil e da fábrica industrial das emoções sensíveis, que os autores apontam da seguinte forma:

São novas as estratégias que contribuem para constituir um novo modelo econômico em ruptura com o capitalismo da era industrial. O complexo econômico-estético é menos centrado na produção em massa de produtos padronizados do que nas estratégias inovadoras,

quais sejam, a diferenciação dos produtos e serviços, a proliferação da variedade, a aceleração do ritmo de lançamento de novos produtos, a exploração das expectativas emocionais dos consumidores. O capitalismo artista é um capitalismo de sedução focalizado nos prazeres dos consumidores por meio das imagens e dos sonhos (LIPOVESTKY e SERROY, 2015, p. 41).

Se na era industrial a competição entre as empresas se baseava em redução dos custos, economia de escala e ganhos em produtividade; no capitalismo artista as empresas apostam em novas fontes de criação de valor, com foco nos gostos estético-afetivos dos consumidores. As vantagens comerciais são mais qualitativas, imateriais ou simbólicas. Isso não significa que o capitalismo artista se preocupa mais com a criatividade do que com o consumo. Na verdade, as dimensões criativas e imaginárias se afirmam à medida que se intensificam a financeirização da vida econômica e do mercado.

Quanto mais o capitalismo se mostra artista, mais se desencadeia a competição econômica e mais se impõe a hegemonia dos princípios empresariais, mercantis e financeiros. Princípios como a mundialização dos mercados do consumo, da moda e do luxo; o desenvolvimento das multinacionais da cultura; a predominância do marketing e da comunicação; bem como da geração de lucros. O capitalismo prossegue em sua empreitada de mercantilização das coisas, de maximização do lucro, de racionalização das operações econômicas.

Se o capitalismo é de fato esse modo de produção fundado na aplicação do cálculo racional à atividade econômica, note-se que em sua versão artista ele não para de moldar produções destinadas a gerar prazer, sonho e emoções nos consumidores. Na nova economia do capitalismo, já não se trata apenas de produzir pelo menor custo bens materiais, mas de solicitar as emoções, estimular os afetos e os imaginários, fazer sonhar, sentir e divertir. O capitalismo artista tem de característico o fato de que cria valor econômico por meio do valor estético e experiencial: ele se afirma como um sistema conceptor (sic), produtor e distribuidor de prazeres, de sensações, de encantamento (LIPOVESTKY e SERROY, 2015, p. 43).

Assim, o capitalismo se tornou artista por estar sistematicamente em operações que, apelam para os estilos, as imagens, o divertimento, e por mobilizar os afetos, os prazeres estéticos, lúdicos e sensíveis dos consumidores. A busca racional do lucro se apoia na exploração comercial das emoções através de produções de dimensões estéticas, sensíveis e distrativas.

Segundo os autores, o capitalismo artista é a formação que liga o econômico à sensibilidade e ao imaginário. O sistema se baseia na interconexão do cálculo e do intuitivo, do racional e do emocional, do financeiro e do artístico. Vejamos como esta definição do capitalismo se reflete na missão da Walt Disney Company quando aponta:

Ser um dos principais produtores e provedores de entretenimento e informações do mundo. Usando nosso portfólio de marcas para diferenciar nosso conteúdo, serviços e produtos de consumo, procuramos desenvolver as experiências de entretenimento mais criativas, inovadoras e rentáveis e produtos relacionados no mundo. (GOMES, 2017, s/p)⁶

A missão da Disney não deixa dúvidas que a criatividade e a inovação fazem parte do DNA da marca, os filmes são produzidos com a finalidade de promover entretenimento, diversão e alegria. Também está claro que a finalidade do negócio é a busca do lucro através da exploração comercial das emoções dos consumidores com produções de dimensões estéticas e sensíveis que podem ser materializadas em um filme, uma música ou um brinquedo, com o objetivo final de conquistar consumidores e obter ganhos financeiros.

Ainda segundo os autores, a economia artista participa do desenvolvimento da nova economia do imaterial, que constitui uma mutação dos fatores de crescimento e dos paradigmas de competitividade e de criação de valor. O dinamismo da economia desmaterializada não engloba apenas a informação e o conhecimento, mas sim a reengenharia do estilo, dos sonhos, das narrativas, das experiências significantes. Em outras palavras, das dimensões imateriais do consumo.

Ao assistir um filme da Pequena Sereia, a criança imagina que existe vida no fundo do mar e seres especiais vivendo lá? Será que usando um vestido da Cinderela ela se sente uma princesa também? Ter uma festa de aniversário da Rapunzel a faz sonhar com castelos e príncipes encantados? Ir para a escola

⁶ Informação extraída em <http://www.administradores.com.br/artigos/empreendedorismo/missao-visao-e-valores-3-pilares-que-orientam-seu-negocio/106072/>

com uma mochila da Frozen a faz sentir com poderes especiais? Brincar com a boneca da Merida a transforma numa menina mais corajosa e valente?

O que faz a Disney senão trabalhar com a dimensão imaterial do consumo destas crianças, estimulando a imaginação com suas narrativas e imagens em filmes e produtos correlatos? A Disney trabalha com muita eficácia as emoções do seu público, induzindo as crianças a sonharem e se divertirem. Dessa forma, conquista mercados, agrega valor à marca e obtém lucro com seus produtos e serviços.

Lipovestky e Serroy (2015) afirmam que o capitalismo artista é fundado numa economia de narrativas, imagens e emoções, como uma dimensão de consumo imaterial movimentado por mercados individualizados de experiências com preferências subjetivas cada vez mais heterogêneas, cujas ferramentas para criação de valor são o saber, a inovação e a imaginação.

Isso não é exatamente o que faz a Disney buscando constantemente inovação em técnicas de *storytelling*, produção fílmica, marketing e *merchandising*, utilizando seu próprio time de funcionários ou comprando empresas? E o resultado destas ações não são produtos e serviços que evocam o sonho e a fantasia de crianças de diversas etnias e regiões com diferentes níveis de educação, cultura e renda social?

Importante ressaltar os muitos conflitos existentes na fusão entre capitalismo e arte. De um lado, investidores, gestores e marqueteiros voltados à eficácia e à rentabilidade econômica. De outro, criadores repletos de ambições artísticas em busca de autonomia. O desejo de liberdade criativa se choca contra os processos de racionalização e os controles exercidos pelas firmas sobre as narrações, roteiros, *scripts*, *design* e *casting*, na busca por assegurar maior sucesso comercial e, conseqüentemente, melhores resultados financeiros.

As empresas têm de atrair talentos e estimular a inovação, mas ao mesmo tempo, evitam criações audaciosas, a fim de minimizar riscos e, com isso, reproduzem as fórmulas padronizadas que obtiveram sucesso no passado.

Nesse contexto, as lógicas financeiras e organizacionais podem impedir a criatividade, uma das contradições do sistema que faz com que as empresas do capitalismo artista apresentem graus de criatividade bastante distintos, conforme seu modo de organização e o momento econômico.

Entretanto, mesmo com as tensões e contradições, o capitalismo artista funciona como um sistema no qual o peso do mercado e as lógicas financeiras e de marketing se impõem com uma intensidade sem precedentes. Isso se observa nas indústrias culturais, na moda, no luxo e até no mundo da arte. Cada vez mais a arte aparece como uma mercadoria entre as outras, como um tipo de investimento de que se espera alta rentabilidade. O sentimento compartilhado é de que quanto mais o capitalismo artista domina, menos arte e mais mercado se tem.

Também Lipovestky e Serroy (2015, p. 33-35) estabelecem e determinam as características e as particularizam em quatro lógicas do capitalismo artista:

- 1- A integração e a generalização da ordem do estilo, da sedução e da emoção nos bens destinados ao consumo mercantil. O capitalismo artista é o sistema econômico que funciona com base na estetização sistemática dos mercados de consumo, dos objetos e do cotidiano, e resulta num modo de produção marcado pela osmose e pela simbiose entre racionalização do processo produtivo e trabalho estético, espírito financeiro e espírito artístico, lógica contábil e lógica imaginária. Trata-se de criar beleza e espetáculo, emoção e entretenimento para conquistar mercados;
- 2- A generalização da dimensão empresarial das indústrias culturais e criativas. O mundo das artes é regido por leis de empresas e de mercado, com seus imperativos de competição e rentabilidade. No universo do cinema e da televisão, os operadores investem grandes quantias financeiras e exigem rentabilidade. Com o capitalismo artista triunfa o *management* das produções culturais. As obras não são mais puramente

julgadas por sua qualidade estética, mais sim em função dos resultados comerciais que podem apresentar;

- 3- Uma nova superfície econômica dos grupos empenhados nas produções dotadas de um componente estético. O que era uma esfera marginal se tornou um setor fundamental da atividade econômica, envolvendo grandes quantias de investimento e faturamentos bilionários. Não estamos mais no tempo das pequenas unidades de produção de arte, e sim dos gigantes transnacionais das indústrias criativas, da moda e do luxo, tendo o mundo todo como mercado.
- 4- O capitalismo artista é o sistema em que são desestabilizadas as antigas hierarquias artísticas e culturais, ao mesmo tempo em que as esferas artísticas, econômicas e financeiras se interpenetram. Onde funcionavam universos heterogêneos se desenvolvem processos de hibridização que misturam de maneira inédita estética e indústria, arte e marketing, magia e negócio, arte e moda, arte e divertimento.

Esses processos impedem de reduzir a dimensão artista do capitalismo a um simples embelezamento ou paramentação do sistema. O paradigma estético contribui paralelamente com desenvolvimento da produtividade industrial, de um capitalismo centrado na produção passou-se para um capitalismo de consumo de massa. Se antes a população trabalhava para satisfazer suas necessidades, na contemporaneidade a oferta estética, vai induzir os consumidores a comprar pelo prazer, para realizar seus desejos e se divertir.

Por meio de estratégias de obsolescência dos produtos, de estilo e de sedução, o capitalismo transformou as lógicas de criação, produção, distribuição e consumo. A máquina estética capitalista produz estilos, emoções, ficções, evasões, desejos, e tudo isso não apenas para uma elite, mas para o conjunto dos consumidores; o capitalismo artista não cessa de construir universos ao mesmo tempo mercantis e imaginários.

Lipovestky e Serroy (2015) concluem que os produtores agora dão ênfase a bens capazes de tocar a sensibilidade estética dos consumidores; não propõem mais apenas produtos de que se necessita, mas produtos diferenciados, que agradam e fazem sonhar. O capitalismo artista forjou um consumidor ávido por novidades permanentes e sem culpa quanto à ideia de aproveitar ao máximo esse consumismo. A conversão é profunda e histórica: o consumidor mínimo é substituído por um consumidor *transtético* ilimitado.

Por fim, neste capítulo entendemos com Gil (2013) que o conto de fadas é um gênero vivo que reflete a evolução dos costumes e de valores que sofrem modificações com o tempo, se adaptando as condições de cada sociedade. A questão é que a Disney, com seus filmes e comércio da imagem das princesas, fez com que estas histórias transcendessem o contexto histórico dos contos em que se originaram e passaram a ser consideradas como narrativas atemporais que refletem nossa natureza, desejos e preocupações.

De acordo com Subirats (1984), na perspectiva cultural das sociedades pré-industriais, a industrialização significou a privação da identidade histórica em benefício de uma nova identidade homogênea, de signos universalistas ou cosmopolitas, na qual a integração já não vem da memória histórica ou da relação humana com a natureza, e das formas de pensamento ligadas às tradições, mas vem do princípio nacionalizador da nova tecnologia, e suas legitimações éticas e estéticas.

Com as princesas, os valores e as crenças da classe média e a ideologia patriarcal, são exaltados por meio de um discurso revisado, manipulado e convertido ao natural. As princesas são modelos de referência femininos seguidos em todo mundo, e o discurso da princesa influencia no imaginário que se tem da mulher e reforça o discurso que a sociedade impõe à mulher. Por isso é tão significativo o modo como as princesas são apresentadas nos filmes da Disney.

Aparentemente, muitas das questões de gênero apreciadas nas histórias estão perdendo a força cultural que tinham em outras épocas. A passividade como

característica atrativa feminina, está defasada na contemporaneidade, e até as novas animações da Disney estão retratando princesas mais ativas e independentes como Tiana (2009), Rapunzel (2010), Merida (2012) e Elza e Anna (2013). Mas será que estas princesas estão realmente construindo uma imagem mais adequada para as mulheres deste século? Verificaremos essas questões a seguir no próximo capítulo.

CAPÍTULO 2 – BIBBIDI BOBBIDI BOO

“Salagadula, mexicabula, bibidi-bobodi-bu
Junte isso tudo e teremos então
Bibidi-Bobodi-Boo

Salagadula, mexicabula, bibidi-bobodi-bu
Isso é magia, acredite ou não
Bibbidi-Bobbidi-Boo.

A salagadula é, nem eu entendo esse angu
Mas a mágica se faz dizendo
Bibidi-Bobodi-Boo”.
A Canção Mágica, Cinderela.⁷

No capítulo anterior, vimos como a Disney se apropriou dos contos de fadas da cultura popular e os elevou ao status de obra audiovisual com as animações fílmicas. Entendemos também o papel desta empresa na indústria do cinema e no contexto estético e artístico da contemporaneidade.

Neste capítulo, apresentaremos uma linha do tempo das principais animações de princesas na seção “As princesas e a construção do feminino”, dialogando principalmente com Lauretis (1993). Na seção “A franquia Disney Princess” explicaremos como foi criada a franquia e como a marca se tornou rapidamente um sucesso internacional. Adotaremos os autores Featherstone (1995) e Bauman (2008) para o embasamento teórico.

Na última sessão, intitulada “Os artistas contemporâneos e as princesas”, apresentaremos múltiplas releituras de trabalhos sobre as princesas. Ao final do texto seremos capazes de entender como as animações de contos de fadas dos Estúdios Disney constroem a imagem das princesas intrinsecamente ligada à feminilidade e o consumo das crianças ao redor do mundo.

2.1. AS PRINCESAS E A CONSTRUÇÃO DO FEMININO

A Walt Disney Animation Studios é a divisão da Disney responsável pela reprodução das principais histórias de princesas dos contos de fadas, analisados

⁷ Letra da música conhecida como *The Magic Som* (A canção mágica) do filme Cinderela. A Fada Madrinha canta essa música enquanto usa sua varinha mágica para transformar uma abóbora em carruagem, ratos em cavalos, cachorro em laçao, cavalo em cocheiro, e o vestido rasgado de Cinderela em um lindo vestido de baile com um sapatinho de cristal.

nesta pesquisa. Apesar de a empresa afirmar que produz filmes para toda a família, é sabido que o *target* principal dessas obras é a criança que, segundo Johnson (2015), está em um estágio de desenvolvimento cognitivo que ainda não consegue distinguir completamente ficção e realidade.

Ao transformar as princesas em modelos de referência feminino seguidos em todo mundo, devido à grande circulação e ao consumo dos seus produtos, os Estúdios Disney, por meio do discurso da princesa influenciam o imaginário que se tem da mulher, e reforça o discurso que a sociedade impõe à mulher. Por isso, é tão significativo estudar e refletir o modo como a Disney constrói a imagem das princesas nos filmes e como a maioria as meninas seguem involuntariamente este modelo.

Nas animações percebemos nas princesas clássicas uma personalidade em comum, que consiste em serem boas, frágeis, talentosas para as tarefas domésticas, lindas, magras e delicadas e, por esses adjetivos, conseguem encantar as pessoas e até mesmo os animais. Frequentemente, estão em conflito com uma vilã ou bruxa malvada, e aguardam a chegada de seu príncipe, um homem belo, corajoso e forte, que surge no meio deste conflito, para salvá-las dessa situação e tornar-se imediatamente seu amor verdadeiro.

A crítica feminista denuncia há décadas a maneira como os contos realçam a passividade feminina mediante histórias em que, como assinala Marcia Lieberman (1972, p. 389, tradução nossa): é o homem quem escolhe, resgata da torre ou desperta de um sono a mulher. A autora observa ainda que os contos demonizam os personagens femininos audaciosos ou poderosos, enquanto recompensam com o casamento aquelas mulheres que têm como mérito serem as mais belas.

Os contos de fada foram construídos para que o público se identifique com as personagens femininas, as princesas tornaram-se modelos de referência seguidos em todo mundo, e o discurso presente nas obras afeta a constituição da imagem da mulher na sociedade, influenciando tanto o modo como são vistas, quanto o modo como elas se veem. Lieberman completa ainda:

Milhões de mulheres certamente devem ter formado seus próprios conceitos psicosssexuais, suas ideias sobre o que elas poderiam ou não poderiam realizar, que tipo de comportamento seria recompensado e a própria natureza da recompensa, em parte com seu conto de fadas favorito. (LIEBERMAN, 1972, p.187, tradução nossa).

A controvérsia sobre o que é biologicamente determinado e o que é aprendido culturalmente pautam as discussões feministas. A passividade presente nos contos é um atributo biológico da fêmea ou é determinada culturalmente? Os contos simplesmente mostram histórias com arquétipos femininos ou os apresentam como um manual para o que deveriam ser as meninas? Devemos considerar a possibilidade de que os atributos clássicos da feminilidade encontrados nessas histórias são, de fato, impressos em crianças e reforçados pelas próprias histórias?

A concepção de gênero e sexo muitas vezes é vista como sinônimo, em uma compreensão equivocada destes conceitos. Segundo Teresa Lauretis (1994) limitar o conceito de gênero a diferença sexual, limita o pensamento crítico a uma oposição e universalização dos sexos, construindo um protótipo feminino essencial que estaria personificado em todas as mulheres, como se não existissem diferenças entre elas.

Inspirada na visão de Foucault sobre tecnologia sexual, Lauretis (1994) cunhou o termo tecnologia do gênero, como um sistema de representação que atribui significado a indivíduos dentro da sociedade. Portanto, o gênero seria uma tecnologia produzida e reproduzida a partir das mais diversas tecnologias sociais, práticas críticas institucionalizadas e atos da vida cotidiana, com a função de constituir indivíduos concretos em homens e mulheres, promovendo o engajamento em modelos de subjetividade socialmente desejáveis.

É possível perceber como a própria mídia é um dos elementos sociais fortes na construção e representação de gênero na sociedade contemporânea. No caso do cinema de animação de contos de fada, eles configuram espaços de constituição de identidades de gênero, e reproduzem narrativas nas quais as diferenças atribuídas ao sexo se apresentam baseadas em um discurso conservador e patriarcal.

Lauretis (1993, p. 99) afirma ainda que a mulher é representada como o termo negativo da diferenciação sexual, fetiche e espetáculo. Assim, de qualquer maneira, é colocada inversamente a cena, constituída como o substrato da representação. Mas, a mulher espectadora também é posicionada nos clássicos do cinema como espectadora-sujeito; ela é então duplamente confinada à mesma representação que invoca diretamente, atrai seu desejo, evoca seu prazer, modela sua identificação e a torna cúmplice da produção de seu próprio estado de mulher.

A autora prossegue dizendo que o cinema é, portanto, construído dentro de uma perspectiva histórica, veiculando discursos e práticas específicas com uma determinada finalidade social. No caso do cinema de animação de contos de fada, eles configuram espaços de constituição de identidades de gênero, e reproduzem narrativas nas quais as diferenças atribuídas ao sexo se apresentam baseadas em um discurso conservador e patriarcal.

Importante ressaltar que, além dos filmes, a Disney promove a imagem das princesas, através de um grande investimento em mídia e *branding* com a franquia Disney Princess, que licencia uma ampla gama de produtos: livros, programas de televisão, roupas, acessórios, móveis, materiais escolares e produtos de beleza o que torna as personagens cada vez mais populares entre as meninas do mundo todo.

O discurso produzido a partir das obras e produtos mostra o quanto as princesas são lindas, magras e generosas, salvas por príncipes encantados para serem felizes para sempre. Discurso esse que seduz o público infantil feminino a querer ser uma princesa também, além de consumir os produtos das princesas. Assim, o *branding* da marca Disney Princess desempenha um papel essencial na perpetuação de estereótipos, padrões de beleza, comportamento e consumo que influenciam as crianças até a fase adulta.

Para um melhor entendimento da origem das princesas e da franquia Disney Princess, vamos traçar uma linha cronológica separando as personagens da mesma forma como são classificadas por Eras pelos Estúdios Disney: Era da Renascença, Era Moderna e Era Digital. Fazem parte da Era Renascença as

princesas Branca de Neve, Cinderela e Bela Adormecida. Na Era Moderna estão Ariel, Bela, Jasmine, Pocahontas, Mulan e Tiana. A Era Digital tem início com e segue até os dias atuais.⁸

Como falado anteriormente, Branca de Neve foi à primeira princesa a ser lançada em 1937. Branca é princesa por nascimento, e é a mais jovem entre as personagens analisadas, tem 14 anos. Tem uma boneca da Mattel desde o início da franquia, e é personagem constante da Disneylândia da Califórnia, desde a sua inauguração em 1955, e nos parques temáticos subsequentes, localizados na Flórida, no Japão, na França e em Hong Kong⁹.

“Cinderela”, que surgiu em 1950 e tem seu próprio castelo no Magic Kingdom, foi a primeira a ter sua própria linha de maquiagem da Sephora¹⁰, lançada em 2012, com uma paleta de sombras com cores como “vestido de baile” e “sapatinho de cristal”. Cinderela ganhou duas sequências lançadas diretamente em *home vídeo*: a primeira foi: “Cinderela II – Os Sonhos Tornam-se Realidade” (2002), que conta como a Fada Madrinha realiza os desejos de outros personagens da história original.

Estima-se que foram gastos US\$ 5 milhões para produzir o filme que arrecadou cerca de US\$ 120 milhões durante seu ano de lançamento, tornando-a a continuação de um filme da Disney de maior sucesso de vendas¹¹. O terceiro filme é “Cinderela III – Uma Volta no Tempo” (2007), que mostra outro desfecho da primeira história. Dessa vez, a varinha de condão cai nas mãos da madrastra, que volta o tempo, fazendo que Cinderela não fique com o príncipe¹².

“A Bela Adormecida” estreou em 1959, e a princesa de nascimento, Aurora usava vestidos de cor rosa, apesar de o azul ser a cor predominante nas décadas

⁸ Corte da pesquisa feito com as princesas Elsa e Ana de Frozen, lançado em 2013.

⁹ Informações extraídas do site [disneyprincesas.wikia.com](http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Branca_de_Neve). Disponível em http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Branca_de_Neve Acesso em 10/01/2018.

¹⁰ Informações extraídas do site [pausaparaafeminines.com](http://www.pausaparaafeminines.com). Disponível em <http://www.pausaparaafeminines.com/maquiagem/paleta-de-sombras-da-cinderella-para-sephora/> Acesso em 20/12/2017.

¹¹ Informações extraídas do site [disneyprincesas.wikia.com](http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Cinderela_2_-_Os_Sonhos_Se_Realizam). Disponível em http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Cinderela_2_-_Os_Sonhos_Se_Realizam . Acesso em 10/01/2018.

¹² Informações extraídas do site Disponível em <https://nomeumundo.com/2015/03/12/analise-cinderela> Acesso em 10/01/2018.

de 1950 e 1960. Aurora e Jasmine (falaremos dela em seguida) ganharam uma série animada em 2007, com o título “Disney Princess Enchanted Tales: Follow Your Dreams”, numa tradução literal “Princesas dos contos de fadas da Disney: sigam seus sonhos”, lançada diretamente em *home vídeo* e produzida pelo DisneyToon Studios.¹³

Branca de Neve e Cinderela são princesas órfãs, que causam inveja nas madrastas, e assim como Aurora, são muito belas, cantam com vozes doces, têm nos animais das florestas (seres antropomorfizados) amigos e protetores e, principalmente, esperam seus príncipes salvadores, que as despertam e/ou salvam com um beijo e/ou com um sapatinho de cristal. Essas três princesas são conhecidas como as princesas clássicas da Disney¹⁴, fazendo parte da Era da Renascença.

A Era Moderna inicia em 1989 com “A Pequena Sereia”, Ariel, que larga o reino do fundo do mar para viver na terra por amor ao príncipe Erick. A sereia teve uma série televisa produzida pela Walt Disney Television Animation, exibida originalmente na CBS, de 1992 a 1994, e participa da sequência “A Pequena Sereia 2: O Retorno para o Mar” e do *prequel* (pré-sequência do filme original) “A Pequena Sereia: A História de Ariel”, lançados diretamente em *home vídeo* em 2000 e 2008, respectivamente¹⁵.

A Era Moderna ficou marcada como uma época de ouro para as animações Disney, com princesas sucessos de bilheteria como Bela, de “A Bela e a Fera” em 1991, Jasmine de “Aladdin” em 1992, “Pocahontas” em 1995, “Mulan” em 1998 e, finalmente, em 2009, Tiana, da “A Princesa e o Sapo”, que foi a primeira princesa afro-americana da Disney, lançada 72 anos depois da primeira princesa do estúdio.

¹³ Informações extraídas site [disneyprincesas.wikia.com](http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Disney_Princess_Enchanted_Tales:_Follow_Your_Dreams). Disponível em http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Disney_Princess_Enchanted_Tales:_Follow_Your_Dreams Acesso em 10/01/2018

¹⁴ Informações extraídas site [cinematecando.com](http://cinematecando.com.br/evolucao-das-princesas-da-disney/). Disponível em <http://cinematecando.com.br/evolucao-das-princesas-da-disney/> Acesso em 10/01/2018.

¹⁵ Informações extraídas do site [disneyprincesas.wikia.com](http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Ariel). Disponível em <http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Ariel> Acesso em 10/01/2018

As princesas desse período têm personalidades um pouco mais fortes e histórias em que enfrentam regras e dificuldades para mudar seus destinos. Bela gosta de livros, se sacrifica para salvar o pai e, é o amor dela que liberta a Fera da maldição. Ela não precisou ser salva e sabia até rejeitar as investidas de Gaston, o antagonista do príncipe. “O filme “A Bela e a Fera” ganhou duas *enquels* (histórias que se passam durante a história original):” “Bela e a Fera – O Natal Encantado” (1997) e “O mundo mágico de Bela” (1998)¹⁶.

Mulan, a última princesa da década de 1990, é baseado numa lenda chinesa, em que a personagem se veste de homem para lutar na guerra no lugar do seu pai. Mesmo não nascendo na realeza ou se casando com um príncipe, Mulan entrou na franquia por méritos comerciais, seu filme custou 90 milhões de dólares, e arrecadou mais de 300 milhões, sendo o sétimo mais rentável de 1998¹⁷. Mulan tem uma sequência em “Mulan 2” (2005), no qual a guerreira está noiva de Shang e recebe a missão de escoltar as três filhas do Imperador para seus casamentos arranjados, mas acaba ajudando-as a escapar da obrigação indesejada¹⁸.

Jasmine recusa-se a casar com o pretendente que o pai, o rei, ordenou; e o convence a mudar as leis e permitir que ela se casasse com quem desejasse sem perder sua riqueza e *status* de nobreza. Entretanto é a única personagem Disney Princess que não é a dona do filme, que pertence a Aladin. A princesa Jasmine também está presente nas sequências “O Retorno de Jafar” (1994) e em “Aladdin e os 40 Ladrões” (1996)¹⁹, além de ser parceira da Aurora em “*Disney Princesses Enchanted Tales: Follow Your Dreams*”.

Pocahontas foi baseada na lenda da princesa nativo-americana *Matoaka*, filha do chefe dos povos *Powhatan*, localizados na Virgínia, nos Estados Unidos²⁰. Na

¹⁶ Informações extraídas do site [disneyprincesas.wikia.com](http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Bela). Disponível em <http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Bela> Acesso em 10/01/2018

¹⁷ Informações extraídas do site [boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=mulan.htm). Disponível em: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=mulan.htm>. Acesso em 20 de janeiro de 2018.

¹⁸ Informações extraídas do site [disneyprincesas.wikia.com](http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Mulan_(personagem)). Disponível em [http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Mulan_\(personagem\)](http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Mulan_(personagem)) Acesso em 20 de janeiro de 2018.

¹⁹ Informações extraídas do site [disneyprincesas.wikia.com](http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Jasmine). Disponível em <http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Jasmine> Acesso em 10/01/2018

²⁰ Informações extraídas do site [disneyprincesas.wikia.com](http://observador.pt/2017/03/21/pocahontas-morreu-ha-400-anos-a-historia-tragica-da-princesa-da-disney/). Disponível em <http://observador.pt/2017/03/21/pocahontas-morreu-ha-400-anos-a-historia-tragica-da-princesa-da-disney/> acesso em 21 de janeiro de 2018.

animação ela enfrenta as leis de sua tribo e ensina um homem branco a respeitar a natureza, debatendo questões como intolerância e preconceito. Sua história continuou em “Pocahontas 2 – Uma jornada para o Novo Mundo” (1998), no qual a indígena vai para a Inglaterra com John Rolfe e precisa escolher entre ele e seu antigo amor, John Smith²¹.

Tiana, popularmente conhecida como a princesa negra da Disney, moradora de Nova Orleans da década de 1920, é a primeira princesa que tem um emprego. Movida pelo empreendedorismo, a jovem sonha em adquirir um restaurante. Assim como Cinderela e Bela, Tiana não tem sangue real e recebe o título de princesa após o casamento²². Embora o filme tenha recebido críticas positivas, não foi um grande sucesso comercial, arrecadando aproximadamente 260 milhões de dólares nas bilheterias mundiais²³, enquanto por exemplo “Up – Altas Aventuras” da Pixar faturou mais de US \$ 700 milhões²⁴.

A baixa bilheteria de Tiana, última princesa da Era Moderna, preocupou os estúdios e provocou mudanças nas animações futuras. Rapunzel perdeu o nome da protagonista, e ganhou o título de “Enrolados”. Além disso, a história é narrada pelo ladrão Flynn Ryder, que tem grande destaque na trama e é o “príncipe” de Rapunzel. Segundo declaração de Ed Catmull, presidente da Pixar e Disney Animation Studios, “Algumas pessoas podem assumir que é um conto de fadas para meninas quando não é, nós fazemos filmes para serem apreciados e amados por todos”²⁵.

²¹ Informações extraídas do site [disneyprincesas.wikia.com](http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Pocahontas_(personagem)). Disponível em [http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Pocahontas_\(personagem\)](http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Pocahontas_(personagem)) Acesso em 20/01/2018

²² Informações extraídas do site [disneyprincesas.wikia.com](http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Tiana). Disponível em <http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Tiana> acesso em 20 de janeiro de 2018.

²³ Informações extraídas do site [boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=princessandthefrog.htm). Disponível em <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=princessandthefrog.htm> Acesso em 20 de janeiro de 2018.

²⁴ Informações extraídas do site [boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=up.htm). Disponível em <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=up.htm> Acesso em 20 de janeiro de 2018.

²⁵ Informações extraídas do site [disneyprincesas.wikia.com](http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Rapunzel). Disponível em <http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Rapunzel>. Acesso em 10 de janeiro de 2018
<http://articles.latimes.com/2010/mar/09/business/la-fi-ct-disney9-2010mar09> Acesso em 20 de janeiro 2018

“Enrolados” (2010) inaugura a Era Digital das princesas e Rapunzel é a primeira personagem da franquia feita pelo computador²⁶. O filme foi indicado no Golden Globes e Critics Choice Awards para Melhor Filme de Animação e para a música “I See the Light”, que ganhou o Prêmio Grammy. Rapunzel também participa do curta-metragem “Enrolados para Sempre” (2012), e ganhou uma série de televisão no *Disney Channel* com o título “Enrolados Outra Vez” (2017), narrando a adaptação de Rapunzel à realeza e à vida de casada²⁷.

Em 2011 estreia “Valente”, vencedor do Oscar de melhor animação. Merida é a única das princesas com uma história original, criada por Brenda Chapman, que também dirigiu a produção. Ambientada na Escócia medieval, a trama é sobre o conflito e a reconciliação entre mãe e filha, não há nenhum interesse amoroso para Merida²⁸, que tem uma personalidade forte, valoriza o amor da família e não se preocupa com a aparência, fugindo do estereótipo da princesa meiga e delicada à espera do príncipe.

Em uma crítica do Huffington Post, Merida foi considerada a “primeira princesa feminista”²⁹. Entretanto, às vésperas de sua coroação, a 11ª princesa da franquia, Merida sofreu alterações no seu visual, que gerou críticas inclusive de Brenda Chapman, e resultou numa petição com mais de 100 mil assinaturas de fãs que pediram a volta das “imperfeições” da personagem³⁰. Brenda escreveu ao jornal *Marin Independent Journal*:

“Quando garotas dizem que gostam (da Merida remodelada) porque é ela mais radiante, está tudo bem, mas, subconscientemente, elas são sendo atraídas pelo visual sexy e pelo aspecto magro da nova versão. Merida foi criada para quebrar esse padrão – para dar às meninas um

²⁶ Informações extraídas do site articles.latimes.com. Disponível em <http://articles.latimes.com/2010/mar/09/business/la-fi-ct-disney9-2010mar09> Acesso em 10 de janeiro de 2018

²⁷ Informações extraídas do site [poltronapop.com](http://www.poltronapop.com). Disponível em <http://www.poltronapop.com.br/2017/09/enrolados-nova-animacao-da-disney-da.html> Acesso em 21 de janeiro de 2018.

²⁸ Informações extraídas do site [huffingtonpost.com](http://www.huffingtonpost.com). Disponível em https://www.huffingtonpost.com/kristen-howerton/parents-guide-to-brave_b_1603208.html Acesso em 20/01/2018

²⁹ Informações extraídas do site [huffingtonpost.com](http://www.huffingtonpost.com). Disponível em: http://www.huffingtonpost.com/kristen-howerton/parents-guide-to-brave_b_1603208.html. Acesso em 20/01/2018

³⁰ Informações extraídas do site g1.globo.com. Disponível em <http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2013/05/disney-faz-plastica-em-princesa-de-valente-e-cria-polemica-diz-revista.html> Acesso em 20/01/2018.

modelo melhor e mais forte, algo com substância, e não só um rostinho bonito que ficar esperando um romance (GLOBO, 2013, s/p).

“Frozen uma Aventura Congelante”, lançado em 2013, é o filme vencedor do Oscar de melhor animação e melhor canção original (Let It Go) em 2014. Arrecada US\$ 1,274 bilhão nas bilheterias, sendo a animação de maior bilheteria de todos os tempos e a oitava maior bilheteria mundial. O CD da trilha sonora do filme esteve durante 23 semanas seguidas no primeiro lugar dos mais vendidos da Billboard (publicação norte-americana sobre música) e o clipe da canção foi assistido mais de 226 milhões de vezes no Youtube³¹.

O filme foi inspirado no conto de “A Rainha da Neve” (1844) de Hans C. Andersen e o projeto esteve na Disney por 74 anos, até ser revitalizado em 2011. No enredo não há bruxas nem grandes vilões, a princesa é coroada rainha antes de se casar, o amor romântico e idealizado é satirizado e a salvação das princesas, as irmãs Anna e Elsa, é realizado em âmbito pessoal, ou seja, o ato de amor verdadeiro não se concretizou por meio da figura de um príncipe.

A sequência de Frozen foi anunciada para 2019³² com a dupla de roteiristas e diretores do primeiro filme, Chris Buck e Jennifer Lee. Em março de 2016, foi lançado o curta metragem “Frozen: Febre Congelante”. Em maio do mesmo ano foi lançada pelo blog *Feminist Culture* uma campanha em prol da homossexualidade de Elsa: *#GiveElsaAGirlfriend* que chegou a ficar na lista dos *twitter tops treddings*, assuntos mais comentados do Twitter no mundo (Correio24horas.com). Apesar ou em função do sucesso de Frozen, as princesas Anna e Elsa, até o presente momento, não fazem parte da franquia das princesas.

Johnson (2015, p. 4, tradução nossa) observa que o enredo dessas últimas princesas: Tiana, Rapunzel, Merida, Elza e Anna demonstra certo progresso no perfil das protagonistas que abrange traços de personalidade ditos masculinos.

³¹ Informações extraídas do site abral.org.br. Disponível em: <http://abral.org.br/o-que-esta-por-tras-da-febre-de-frozen-disney-admite-que-nao-esperava-tamanho-sucesso/> acesso em 10/01/2018

³² Informações extraídas do site Trecobox. Disponível em <http://trecobox.com.br/2017/07/16/frozen-2-sequencia-do-aclamado-filme-da-disney-ganha-data-de-lancamento/>. Acesso em 08/02/2017.

A representação do amor também foi alterada, para além do tipo romântico, incorporando amor familiar e amor próprio. No entanto na questão da imagem do corpo parece que nada avançou: as princesas possuem características corporais irrealistas e muitas vezes seus movimentos são sexualizados.

O que percebemos nesta parte da pesquisa é que a criação destas personagens parece estar ligada a uma representação do ideal de feminilidade da cultura contemporânea, as princesas são majoritariamente brancas, ocidentais, heterossexuais, magras, nobres e burguesas, e propagam um mundo encantando e mágico, em que “fadas” cantam “Bibbidi bobbidi boo”, e são capazes de transformar qualquer gata borralheira em uma princesa.

2.2. A FRANQUIA DISNEY PRINCESS

As princesas da Disney foram assim surgindo e de certo modo se atualizando. Da passiva e dona de casa Branca de Neve, salva por um príncipe enquanto dormia, à rebelde e corajosa Merida que se recusava a um casamento arranjado pelos pais, identificamos mudanças nos roteiros e na estética das personagens. Mas, embora detectamos certos avanços, muito ainda precisa ser feito sobre questões que envolvem diversidade étnica, cultural e social.

Fato é que essas princesas influenciam crianças de uma maneira poderosa há quase um século que além de assistir seus filmes usam produtos e querem ser como suas princesas favoritas. Com esta dissertação gostaríamos de refletir sobre como a construção do feminino é impactada pelas animações e produtos das princesas, que além de sua presença individual, possuem uma franquia com que as representa em conjunto, e é sobre esta marca que vamos falar agora.

De acordo com Vicente (2013), em 1999, Andy Mooney, ex-executivo da Nike, foi contratado pela Disney Consumer Products. O executivo foi assistir a um show Disney on Ice, no Magic Kindown, onde se encontrou cercado de meninas com trajes de princesas, mas estas fantasias não eram oficiais da marca, pois não se fabricavam produtos próprios de princesas. No dia seguinte Andy convocou sua equipe e começaram a desenvolver a franquia das princesas,

“com baixa resistência da organização com pouco marketing e sem testes de grupo de pesquisas” ³³.

Até aquele momento a Disney nunca antes havia comercializado princesas de diferentes filmes juntos. "A sabedoria predominante no estúdio era que, de alguma forma, o grupo das princesas destruía sua mitologia individual e, portanto, o valor de seus filmes", diz Mooney (Apud Vicente, 2013, s/p, tradução nossa). Para se proteger as princesas, os Estúdios criaram algumas regras de *brand protection*, como por exemplo, as princesas não podem se olhar, nem interagir umas com as outras³⁴.

Assim, a franquia Disney Princess foi oficialmente lançada em 2000, sem um plano formal e apenas com alguns brinquedos. Importante ressaltar que antes disso, as princesas tinham perdido espaço no mercado, mas após o guarda-chuva das Princesas da Disney, as vendas da divisão *Disney Consumer Products* geraram US\$ 300 milhões, em 2001, segundo o blog MCNG Marketing.

Em 2009 existiam 26.000 itens da marca que geravam vendas de US\$ 4 bilhões (PAUL, 2011). Em três anos a marca superou US \$ 1 bilhão em vendas (SUDDATH, 2015). Seis anos depois, a franquia já tinha lucrado cerca de 100 milhões de dólares e, em 2012 os produtos eram vendidos em 90 países, tendo faturado mais de US\$ 3 bilhões de dólares (VICENTE, 2013, s/p, tradução nossa).

³³ Informações extraídas do site [mcngmarketing.com](http://www.mcngmarketing.com/how-disney-princesses-became-a-multi-billion-dollar-brand/#.WmiuqKinHIU). Disponível em <http://www.mcngmarketing.com/how-disney-princesses-became-a-multi-billion-dollar-brand/#.WmiuqKinHIU> Acesso em 10/01/2018

³⁴ Regra utilizada até o lançamento do filme “Wi-Fi Ralph: Quebrando a Internet” em janeiro de 2019, em que as princesas da franquia junto com Anna e Elsa (Frozen), e Moana (Moana um mar de aventuras) tem uma participação especial em conjunto.



Figura 1: Design original da franquia Disney Princess (2000).
Fonte: site disneyprincesas.wikia.com



Figura 2: Re-design das Princesas (2013/2014). Fonte: site disneyprincesas.wikia.com

Suddath (2015) aponta que a franquia Disney Princess - com suas bonecas, filmes, livros, roupas, jogos, decoração de casa, brinquedos, entre outros - é uma empresa de US\$ 5,5 bilhões, em 2016, e a segunda franquia mais lucrativa da Disney, depois de Mickey Mouse, que começou décadas antes. E isso sem contar com as princesas de Frozen, que venderam US\$ 531 milhões de bonecas e vestidos. E como já citado anteriormente, ainda não foram incluídas na franquia.

Peggy Orenstein (Apud Paul, 2011), autora de *“Cinderella Ate My Daughter”* (Cinderela comeu minha filha) encontra uma explicação em suas pesquisas de psicologia do desenvolvimento infantil para a grande influência das princesas da Disney sobre as meninas. A autora argumenta que até a idade de sete anos as crianças estão convencidas de que os sinais externos - roupas, penteados, cor

favorita, brinquedos - determinam o sexo. "Faz sentido, então, que, para garantir que você fique com o sexo que nasceu você deve aderir às regras e às convenções que acredita serem as melhores opções". Também nos fala a autora:

De repente, a atração magnética das Princesas da Disney tornou-se mais clara para mim: em termos de desenvolvimento, elas combinam com o que é preciso no momento em que as meninas precisam provar que são meninas, quando se encaixam nas imagens mais exageradas que sua cultura oferece para reforçar a sua feminilidade. Para uma garota em torno dos quatro anos, um vestido da Cinderela é como uma política de seguro existencial, um baluarte para fortalecer um senso de identidade ainda instável. (ORENSTEIN Apud PAUL, 2011, s/p, tradução nossa).

A maioria dos produtos da franquia Disney Princess é licenciada. Os principais fabricantes são Hasbro (jogos), Mattel (bonecas), Fisher-Price (brinquedos de plástico). A Mattel trabalha com a Disney desde 1955 quando se tornou a primeira patrocinadora do Mickey Mouse Club e a partir de 1996 passou a ser responsável pela fabricação de todas as bonecas da Disney, licença mais lucrativa da Disney Princess, aponta Suddath (2015) em seu artigo para o blog Bloomberg.

Ainda segundo o artigo, em 2015, a Mattel divulgou que o tamanho de seu negócio de bonecas princesas era em torno de US \$ 300 milhões. Os analistas da Needham & Co diziam ser de US \$ 500 milhões. Um ótimo negócio para a fabricante, principalmente porque seu brinquedo mais famoso, a boneca Barbie, então com 56 anos, estava caindo 20% em vendas de 2012 a 2014 e pelas previsões continuaria caindo.

Mattel além de produzir a boneca Barbie, lançou "Ever After High" uma coleção de bonecas multimídia, cuja história gira em torno dos filhos adolescentes de Cinderela, Branca de Neve, e outros personagens³⁵. As bonecas usam sapatos de plataforma e saias curtas, e de acordo com Suddath (2015), Stephen Sumner, ex-designer da Barbie, teria afirmado que a Mattel imaginou uma linha de bonecas de bruxa, mas como esta linha já existia, as transformou em princesas,

³⁵ Informações extraídas do site [everafterhigh.wikia.com](http://pt-br.everafterhigh.wikia.com/wiki/Wiki_Ever_After_High). Disponível em http://pt-br.everafterhigh.wikia.com/wiki/Wiki_Ever_After_High Acesso em 20/01/2018

e como a história é baseada em contos de fadas tradicionais, não havia obrigação da Mattel pagar taxas de licenciamento à Disney.

Os Estúdios Disney não estavam gostando de como a Mattel estava cuidando de suas bonecas princesas e, em 2016, troca a Mattel por sua maior concorrente, a Hasbro, tradicional *player* de bonecos para meninos, como Nerf e Transformers. "Disney Princesses foi a maior tacada que Hasbro deu nas últimas décadas", diz Gene Del Vecchio, ex-executivo da Ogilvy & Mather, que trabalhou com a Mattel e a Disney e ajuda os estúdios de Hollywood a traduzir seus filmes para o que ele chama "oportunidades de mercadorias" (SUDDATH, 2015, s/p, tradução nossa).

O referido autor continua explicando que Hasbro já possuía as licenças de Star Wars e Marvel. Antes de cada filme de Star Wars, por exemplo, a Hasbro testava a familiaridade das crianças com os produtos e descobriu que os pais transmitiam aos seus filhos seu amor pela série da mesma maneira que lhes transmitiam seus sentimentos por equipes esportivas. Disney perguntou o que sabiam sobre meninas, e Hasbro declarou que "as meninas adoravam a ideia de uma marca que abraçava amizade e gentileza".

Disney concedeu à Hasbro a licença para as bonecas de "Descendentes", um filme feito para a televisão, tendo como protagonistas os filhos adolescentes dos vilões dos contos de fadas³⁶. Enquanto a fabricante Hasbro trabalhava no projeto, Disney lhe ofereceu toda a linha Disney Princess. Hasbro contratou designers e desenvolvedores, ampliou seu estúdio em Burbank e declarou: "Nós vamos fazer a marca da Disney Princess muito maior e mais onipresente do que no passado", promoveu Brian Goldner, diretor-presidente da Hasbro (SUDDATH, 2015, s/p, tradução nossa).

Suddath (2015) prossegue que a Disney estava reimaginando suas princesas. A empresa começou a ouvir que está enviando as mensagens erradas para as crianças. Os pais estavam falando sobre a "fase da princesa" como se fosse um estágio real de desenvolvimento infantil. "A franquia das princesas precisa

³⁶ Informações extraídas do site boomo.com.br. Disponível em <https://boomo.com.br/n/tudo-sobre-descendentes-conheca-os-filhos-dos-viloes-da-disney-707527> Acesso em 20/01/2018.

evoluir", diz Josh Silverman, vice-presidente executivo de licenciamento global da Disney Consumer Products. "O foco será em heroínas com poderes". As princesas serão retratadas mais como heroínas do que como donzelas para alcançar as meninas de forma mais autêntica.

A Disney concedeu oficialmente a licença da Disney Princess à Hasbro em 2014, e a produção foi iniciada em 2016, quando encerrado o contrato da Mattel. Mattel se desculpou com a Disney, demitiu dois terços dos seus altos executivos e ainda produz brinquedos para outras licenças da Disney, como os produtos do Mickey Mouse, por exemplo.

As bonecas princesas da Hasbro tem diferentes alturas, diferentes tamanhos de cintura e seus traços faciais foram modelados diretamente pelos personagens dos filmes. Os braços são rígidos e os cabelos não são tão facilmente escováveis quanto os de Barbie, mas são mais simples. Essas distinções são sutis, mas, a expectativa de Hasbro e Disney, é tornar cada boneca princesa perfeita como uma pessoa³⁷.



Figura 3: Bonecas Mattel (2016). Fonte: site ocamundongo.com.br

³⁷ Informações extraídas do site bloomberg.com. Disponível em <https://www.bloomberg.com/features/2015-disney-princess-hasbro/> Acesso em 20/01/2108



Figura 4: Bonecas Hasbro (2016). Fonte: site ocamundongo.com.br



Figura 5: Fotografia Sarah Anne Ward. Bonecas Mattel (à esquerda) e Bonecas Hasbro (à direita) (2015). Fonte site bloomberg.com

Naquele ano, o *CEO* da Hasbro admitiu que os primeiros meses de vendas provavelmente seriam baixos, já que as lojas precisariam desovar as bonecas da Mattel. A promessa da Disney Princess era destacar a bravura e as habilidades das princesas em futuras mídias e produtos. "Eu não fazia ideia de que as princesas cresceriam tanto", admira Andy Mooney, criador da franquia. "A fase em que as meninas brincam de se vestir de princesa é um breve momento no tempo. Mas é um momento em que consomem e gastam muito dinheiro (SUDDATH, 2015, s/p, tradução nossa).

Para compreendermos o impacto do consumo das princesas considerando o poder desses filmes sobre a saúde física e psicológica das crianças, recorreremos às teorias de Featherstone (1995) e Bauman (2008). Featherstone (1995) identifica três aspectos fundamentais sobre a cultura do consumo: o primeiro é ter como princípio a expansão da produção capitalista de mercadorias, gerando uma acumulação na forma de bens e locais de compra, resultando no aumento das atividades de consumo e lazer.

Em seguida, temos o fato de que as pessoas utilizam as mercadorias de forma a criar vínculos ou estabelecer distinções sociais, ou seja, a satisfação e o status dependem da exibição dos bens e da conservação das diferenças. Em terceiro lugar, estão os prazeres emocionais do consumo, os sonhos e desejos do imaginário cultural consumista, que produzem excitação física e prazeres estéticos.

A cultura do consumo considera a oferta cada vez maior de bens simbólicos nas sociedades contemporâneas, e tem implicações conceituais nas interconexões entre cultura, economia e sociedade. Esses fenômenos geram resultados cada vez maiores por associar as satisfações emocionais e estéticas como derivadas das experiências de consumo.

Sendo assim, o consumo precisa ser entendido como consumo de signos, e não mais como consumo material de valores de uso e de utilidades. O capitalismo no século XX resultou na produção da mercadoria como signo e o signo como mercadoria.

A manipulação dos signos na mídia e na publicidade, por exemplo, significa que os signos são independentes dos objetos e estão livres para uso numa multiplicidade de relações associativas. (FEATHERSTONE, 1995, p. 33).

Para Bauman (2008) o consumo é basicamente uma característica e uma ocupação dos indivíduos, já o consumismo é um arranjo social resultado da reciclagem de vontades, desejos e anseios humanos rotineiros, transformando-os na principal força propulsora e operativa de uma sociedade, uma força que coordena a reprodução sistêmica, a integração e a estratificação social, desempenhando ao mesmo tempo um papel importante nos processos de auto identificação individual e de grupo, assim como na seleção e execução de políticas de vida individuais.

Sobre o consumo infantil, público principal da franquia Disney Princess, Bauman (2008) argumenta que a sociedade dos consumidores concentra seu treinamento desde a infância, tão logo esses indivíduos aprendem a ler, ou até antes disso, a “dependência das compras” se estabelece nas crianças. Não há estratégias distintas para adestramento de meninos e meninas, o papel do

consumidor não tem diferença de idade, gênero ou distinções de classe. Na sociedade contemporânea todos têm o direito e o dever de serem consumidores.

Cook (Apud Bauman, 2008) afirma que as batalhas travadas sobre e em torno da cultura de consumo infantil não são menos do que batalhas sobre a natureza das pessoas e o escopo da individualidade no contexto do alcance sempre crescente do comércio. O envolvimento das crianças com as coisas materiais, a mídia, as imagens e os significados que surgem se referem e se emaranham com o mundo do comércio, e são aspectos centrais na construção de pessoas e de posições morais na vida contemporânea.

O “direito” das crianças a consumir precede e prefigura de várias maneiras outras diretrizes legalmente constituídas. As crianças ganharam uma “voz” na seção de vendas a varejo, nos concursos de “faça você mesmo” e “dê um nome”, na escolha de roupas e nos planos de pesquisadores de mercados décadas antes de seus direitos serem declarados em contextos como a Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança em 1989. A participação das crianças como atores no mundo dos produtos, como pessoas dotadas de desejo, fornece uma base atual e emergente status delas como indivíduos portadores de direitos. (COOK, 2004, p.12).

Bauman (2008) explica ainda que embora o foco de Cook fosse o da história do consumismo infantil e a comodificação das crianças no século XX, ele chegou a um padrão universal seguido pela sociedade dos consumidores, à trajetória de vida do indivíduo consumidor é imposta a mesma sequência que tende a ser infinitamente repetida na reprodução em curso na sociedade de consumidores. No cotidiano da sociedade de consumidores atual, os “direitos da criança” e os “direitos do cidadão” são baseados na capacidade de consumo.

Importante destacar que a infância como estrutura social e condição psicológica surgiu no século XVI, ou seja, é uma invenção da Modernidade. A infância, de acordo com Postman (1999), desenvolveu-se de acordo com o cenário econômico, religioso e político das nações, portanto é um artefato cultural, e como tal, influenciado pelo meio social. Segundo o autor, foi nesse momento que a linguagem de crianças e adultos começou a se diferenciar, a literatura infantil se desenvolveu, e as escolas se organizaram de acordo com a idade cronológica das crianças, formando, assim, a ideia de estágios do desenvolvimento infantil.

Enquanto o conceito de criança se desenvolvia, desenvolvia-se a ideia de que a criança era um adulto não formado e que, por esse motivo, precisava ser civilizada e treinada nos modos dos adultos. À medida que o livro e a escola formavam a ideia de criança, formava-se o moderno conceito de adulto, que recebeu a tarefa de preparar a criança para a administração do mundo simbólico e cultural do adulto.

A cultura do século XVI ao XX formou o monopólio do conhecimento, separando crianças e adultos, mas com a chegada da televisão, a base dessa hierarquia de informações se desmanchou, pois, as informações e os entretenimentos estão disponíveis para todos. Para assistir à televisão não se faz necessária nenhuma habilidade especial, não é necessário, por exemplo, que crianças aprendam a ler para entender a televisão.

A educação das crianças e adultos também não está restrita às escolas, às universidades, à igreja ou à família, mas a todas as formas de propagação de cultura, e a cultura é uma construção social e psíquica dos sujeitos. A sociedade na atualidade é marcada pela presença da mídia eletrônica, sobretudo da televisão. Postman (1999) acredita que televisão destrói a linha divisória entre a infância e a idade adulta, porque: não requer treinamento, não faz exigências complexas nem à mente nem ao comportamento; e não segrega seu público.

Biologicamente estamos todos equipados para ver e interpretar imagens e para ouvir a linguagem que se torna necessária para contextualizar a maioria dessas imagens” (POSTMAN, 1999, p. 94). Sendo assim, a televisão revela todos os “segredos”, suas imagens são concretas e autoexplicativas, as crianças veem tudo o que ela mostra, e assim o autor finaliza dizendo que os meios de comunicação influenciam negativamente a infância.

Para Jonhson (2015), a mídia desempenha um papel determinante na formação do indivíduo contemporâneo, e utiliza pressupostos sobre ideais culturais, percepções em torno da imagem do corpo, dos papéis de gênero e da idealização do amor. As crianças em particular são vulneráveis a essas mensagens devido ao seu alto consumo de mídia e seus conhecimentos cognitivos em desenvolvimento.

As meninas não apenas internalizam as mensagens da mídia, como começam a objetivar seus próprios corpos. A auto-objetivação está relacionada a resultados psicológicos, como baixa autoestima e depressão, afirma Jonhson (2015, p. 2, tradução nossa). Sendo o *target* da franquia, as meninas de 2 a 6 anos, como apurou Orenstein (Apud Paul, 2011), a Disney conecta fortemente a infância das meninas ao consumo das princesas, criando e perpetuando uma imagem de heroína branca, submissa, jovem e em busca do amor romântico.

Para Giroux (1995), os filmes da Disney têm a pretensão de ensinar o que é considerado correto, mantendo uma visão dominante e tradicional das diferenças étnicas, de classe e de gênero. Estes filmes estão revestidos de autoridade e legitimidade para ensinar as crianças o que é justo e correto. Essas produções assim anulam questões complexas, diferenças culturais e lutas sociais.

A Disney incorpora sua ideologia à identidade das crianças, trazendo questões referentes à construção de gênero, raça e classe social. As produções da empresa propagam ainda uma homogeneidade cultural, e apresentam os filmes com um approach inocente e ingênuo, mascarando as agressivas ferramentas promocionais e de marketing que visam educar as crianças para se tornarem bons consumidores.

Giroux (1995), afirma ainda que as produções da Disney não são apenas fonte de entretenimento e diversão, mas sim legitimam uma imagem de sociedade. É preciso que os adultos percebam isso e não celebrem a Disney como uma provedora de alegria e felicidade infantil. Os adultos precisam perceber que a empresa é uma máquina de ensinar, e promover entre seus pares uma reflexão crítica e realista dos produtos Disney.

Alguns artistas se incomodaram com esse discurso hegemônico, e estão criando e propagando trabalhos que incitam a crítica e reflexão a esse modelo, como veremos a seguir.

2.3. OS ARTISTAS CONTEMPORÂNEOS E AS PRINCESAS

Na atualidade, diversos artistas têm se apropriado da imagem de personagens das animações dos Estúdios Disney para subverter conceitos tradicionais sobre gênero, corpo e feminino. Há uma profusão de imagens dos personagens, produzidas por artistas plásticos, fotógrafos e ilustradores, distantes daqueles padrões de perfeição e pureza disseminados pelos desenhos animados do estúdio.

Percebemos nessas imagens a intenção em desconstruir o imaginário feminino construído pelo universo Disney principalmente através do humor e da ironia. Há um sentimento de subversão artística latente nestes objetos estéticos que tentaremos demonstrar com exemplos que selecionamos de artistas de diversas nacionalidades, gêneros, e formações artísticas que utilizam múltiplas técnicas para produção de suas releituras das princesas Disney.

Vale lembrar que quase a totalidade dos artistas estão aqui representados por uma única imagem, escolhida para representar toda sua obra. A escolha pontual de uma imagem única em meio ao corpo da obra do artista deixa entre parênteses a ampla variedade de seu trabalho e é justificada pela intenção de mostrar diferentes pontos de vista, diferentes personagens, e pelo próprio limite da pesquisa deste mestrado. Dito isso, vamos aos artistas e suas obras:

A ilustradora sueca Anna Nilson criou uma série intitulada “Hungry Princess” (2012) na qual mostra as princesas em versões obesas. Os desenhos seriam apenas engraçados se não fosse pelo fato das princesas estarem tão famintas que comem até os animais presentes em suas histórias: Rapunzel come o seu o companheiro de torre o camaleão Pascal e Aurora os animais da floresta. A série está disponível na conta da artista no site DeviantArt³⁸. Em seguida, uma das imagens da série:

³⁸ Informações extraídas do site kaffepanna.deviantart.com. Disponível <https://kaffepanna.deviantart.com/art/hungry-princesses-284135213>. Acesso em 25 de junho de 2018.



Figura 6: **Hungry Princess**. NILSON, Anna. 2016. Fonte: site deviantart.com. Técnica: ilustração.

Saint Hoax, pseudônimo do artista e ativista político-social da Síria, define sua arte como “POPlitically incorreta”, e de acordo com seu site o artista mantém sua identidade oculta desde sua estreia em 2014 e “ao separar a arte do artista, cria uma plataforma sem censura para si mesmo, onde critica a sociedade, a religião e a política”. (SAINTHOAX.COM, s/p, tradução nossa)

Hoax tem diversos trabalhos com o tema das princesas, entre eles destacamos a série “Happy Never After”³⁹ (2014) e “Save Yourself”⁴⁰ (2015). Segundo declarações do artista o objetivo de “Happy Never After” (figura 7) foi conscientizar as pessoas sobre a violência doméstica e encorajar as vítimas a relatar seus casos⁴¹.

Na série, princesas como Jasmine, Ariel, Cinderela e Aurora aparecem agredidas com o rosto desfigurado com hematomas. As obras ainda possuem uma legenda que reforçam a mensagem de estímulo as vítimas: "Quando ele deixou de te tratar como uma princesa? Nunca é tarde demais para colocar um

³⁹ Site da série “Happy Never After”: <http://www.sainthoax.com/campaigns/happy-never-after> Acesso em 05/07/2018.

⁴⁰ Imagens da série “Save Yourself”: <https://www.bustle.com/articles/64919-saint-hoaxs-save-yourself-series-depicts-disney-princesses-as-the-heroes-of-their-own-stories> Acesso em 05/07/2018.

⁴¹ Informações extraídas do site huffpostbrasil.com. Disponível em https://www.huffpostbrasil.com/entry/disney-princess-kiss-save-yourself-saint-hoax_n_6682990 Acesso em 05/07/2018.

fim nisso”, (SAINTHOAX.COM, s/p, tradução nossa), como podemos perceber no exemplo abaixo:



Figura 7: **Happy Never After**. HOAX, Saint. 2014 Fonte: site sainthoax. Técnica: Ilustração.

Já em “Save Yourself” (figura 8) os homens dos contos de fadas da Disney são - literalmente - removidos e substituídos pelas próprias mulheres, beijando-se e salvando-se. De acordo com artigo do site Huffpost ⁴², a série é uma celebração do tipo de amor independente e auto-suficiente, e o artista acrescenta: "O tipo de amor que você não espera receber de outra pessoa" (HUFFPOST.COM, s/p, tradução nossa).



Figura 8: **Save Yourself** .HOAX, Saint. 2015. Fonte: site huffpost.com. Técnica: Ilustração.

⁴² Informações extraídas do site huffpostbrasil.com. Disponível em https://www.huffpostbrasil.com/entry/disney-princess-kiss-save-yourself-saint-hoax_n_6682990 Acesso em 06/07/2018.

Em “From Enchantment to Down” (figura 9) o fotógrafo Thomas Czarnecki, que é do norte da França e estudou publicidade em Saint-Luc, na Bélgica⁴³, representa as princesas mortas com sinais de abuso sexual e violência, inseridas em cenários e trajando figurinos de contos de fadas. Na avaliação do site da BBC, o objetivo do fotógrafo é mostrar o contraste entre a ingenuidade dos contos de fada e as imagens cruéis da realidade exibidas pela mídia⁴⁴. O projeto começou em 2009 e foi concluído em 2011.



Figura 9: **From enchantment to down.** CZARNECKI, Thomas. 2011.
Fonte: site bbc.com. Técnica: Fotografia colorida.

A norte-americana Loryn Brantz - escritora, ilustradora e designer profissional - criou uma série para o site BuzzFeed onde é possível remover a maquiagem das princesas. O movimento do cursor do mouse que retira e coloca a maquiagem das personagens⁴⁵. A série foi criada em 2015 e conta com oito princesas, entre elas a Elsa, de Frozen (figura 10). De acordo com o site da artista⁴⁶ sua “missão é tornar este mundo louco um pouco melhor” (BUZZFEED.COM, s/p, tradução nossa).

⁴³ Informações extraídas do site dailymail.co.uk. Disponível em <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2098046/Disney-heroines-meet-demise-photographer-Thomas-Czarneckis-fairytale-endings.html>. Acesso em 05/07/2018.

⁴⁴ Informações extraídas do site bbc.com. Disponível em https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2012/02/120216_galeria_princesas_mortas_cc. Acesso em 05/07/2018.

⁴⁵ Informações extraídas do buzzfeed.com. Disponível em https://www.buzzfeed.com/lorynbrantz/this-is-what-disney-princesses-look-like-without-makeup?utm_term=.qhY15W5vB#.ycVepDpgQ. Acesso em 05/07/2018.

⁴⁶ Informações extraídas do site lorynbrantz.com. Disponível em <https://www.lorynbrantz.com/>. Acesso em 05/07/2018.



Figura 10: **Elsa**. BRANTZ, Loryn. 2015. Fonte: buzzfeed.com. Técnica: Animação gráfica.

Lucas de March nasceu em Turim na Itália e segundo seu *website*⁴⁷, o artista começou sua carreira artística com instalações e *street art* e mais tarde adotou a pintura sobre tela. O artista expõe seus trabalhos no site lucademarch.com. Não localizamos textos sobre as obras nem reportagens falando sobre seu trabalho com as princesas da Disney. No seu site, as imagens têm título e tageamento, como na figura 11, que traz a seguinte descrição: “Tageamento do artista sobre a imagem: automobile, disney, immigration, immigration mood, jasmine, lavavetri, luca de march, luca de march artista, luca de march pittore, pittori torino, popart.”



Figura 11: **Immigration Mood**. MARCH, de Luca. 2014. Fonte: lucademarch.com. Técnica: Óleo sobre tela (sic)

⁴⁷ Endereço do site do artista: <http://lucademarch.com/>

O artista plástico espanhol José Rodolfo Loaiza Ontiveros na mostra “Profanity Pop”⁴⁸ (2014), exibida na galeria La Luz de Jesus, em Los Angeles, EUA, subverte a pureza e a ingenuidade das histórias mostrando os personagens animados com características humanas como fragilidade, desejo e revolta, lidando com temáticas como atuais e polêmicas, como divulga o site Caledoscópio, e mostramos na figura 12.



Figura 12: Profanity Pop. ONTIVEROS, José Rodolfo Loaiza. 2014. Fonte: zupi.co.
Técnica: Ilustração.

Já a ilustradora Rayut Siman Tov confronta as princesas da Disney e as expõem em seus momentos íntimos, com defeitos corporais e a tortura da indústria da beleza, na mostra “The Trials of Disney Princessdom”⁴⁹(2013). Segundo declaração da artista no site room404⁵⁰: “comigo elas serão as mesmas princesas que sempre foram, ainda que um segundo antes dos holofotes. Vou mostrar como elas se transformam em princesas (...) nos bastidores, que lhes permitem sair tão graciosas como se estivesse em um anúncio de tampão” (RAYUT.COM, s/p, tradução nossa).

⁴⁸ Site com as imagens da série “Profanity Pop” exibidas na Galeria La Luz de Jesus: <http://laluzdejesus.com/jose-rodolfo-loaiza-ontiveros-profanity-pop-the-laluzapalooza-jury-winners/>. Acesso em 06/07/2018.

⁴⁹ Site da série “The Trials of Disney Princessdom”: <http://www.rayut.com/the-trials-of-disney-princessdom/>. Acesso em 17/07/2018.

⁵⁰ Informações extraídas do site room404. Disponível em: <http://room404.net/eng/princesses-as-disney-wouldnt-want-seen/>. Acesso em 17/07/2018.



Figura 13: **The Trials of Disney Princessdom.** TOV, Rayut Siman. 2013. Fonte: rayut.com.
Técnica: Ilustração.

Conectando os personagens das animações Disney a questões mais atuais como tecnologia e redes sociais, destacamos os trabalhos do artista gráfico do Reino Unido, Tom Ward, com a série de ilustrações intitulada "Alt Disney" (figura 14) ⁵¹, e da ilustradora italiana Simona Bonafini com a série "Selfie Fables"⁵² em que a artista redesenhou os personagens sob a influência dos *smartphones*, e simula uma conta no Instagram para cada um deles, com fotos, textos e *hashtags* (figura 15).

⁵¹ Informações extraídas do site zupi.co. Disponível em <https://zupi.co/um-ilustrador-imaginou-como-seriam-personagens-da-disney-se-vivessem-em-2017/>. Acesso em 06/07/2018.

⁵² Informações extraídas do site correiobraziliense.com. Disponível em https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2014/11/07/interna_diversao_arte,456346/designer-faz-sucesso-com-ilustracoes-de-selfies-de-personagens-da-disney.shtml. Acesso em 06/07/2018.



Figura 14: Alt Disney. WARD, Tom. 2017. Fonte: zupi.co. Técnica: Ilustração.

Cada um dos artistas apresentados serve para contextualizar e exemplificar os diversos trabalhos de releituras das princesas Disney, que lidam com temáticas subversivas e contemporâneas. Claro que toda escolha é parcial, mas tentamos aqui, apresentar uma diversidade de gêneros, etnias, culturas e técnica dos artistas e de seus objetos estéticos.



Figura 15: **Selfie Fables**. BONAFINI, Simona. 2014. Fonte: correiobraziliense.com.br. Técnica: Ilustração.

Concluindo o capítulo, podemos afirmar que a marca Disney, com seu poderio econômico e midiático, produz identificações por meio de representações de inocência e felicidade, encobrimo valores conservadores e colonialistas, e defendendo a supremacia da classe branca média americana, influenciando a sociedade, principalmente o público infantil a aceitar seu discurso ideológico como verdade absoluta. Vimos também como a franquia Disney Princess se instaurou no mercado e no imaginário das meninas ao redor do mundo criando o desejo de ser e consumir como as princesas.

CAPÍTULO 3 – FELIZES PARA SEMPRE?

“Para que serve um livro sem figuras e sem diálogos?”
Perguntou-se Alice entediada um pouco antes de seguir o
Coelho Branco até o País das Maravilhas.⁵³

Nos capítulos anteriores, entendemos como os Estúdios Disney se apropriaram dos contos de fadas e os apresentaram como um produto desejado e consumido por crianças de todo mundo. Percebemos também o impacto destas produções nas bilheteiras dos cinemas mundiais, na venda de produtos licenciados da marca Disney Princess e na formação da feminilidade infantil.

No terceiro e último capítulo, intitulado “Felizes para Sempre?”, falaremos da artista israelense Dina Goldstein (1969 -), sua carreira e seu portfólio artístico no Canadá. Em seguida, iremos conhecer e contextualizar as imagens da série “Fallen Princesses” (2007 - 2009), e apresentar o estudo de caso da obra Snowy (2008) presente nesta série.

3. 1. A ARTISTA DINA GOLDSTEIN

Goldstein nasceu em TelAviv, Israel em 1969, emigrou para o Canadá em 1976. Estudou História da Arte e Fotografia na faculdade Langara em Vancouver, e completou seus estudos em 1993. Começou sua carreira com o jornalismo fotográfico e documentário (1993-2000), e posteriormente fez trabalhos editoriais encomendados por revistas como Elle e Marie Claire, e para agências de propaganda (2000-2009).

Para Montgomery (2016) Goldstein adotou uma abordagem empreendedora em seus estudos, montando seu próprio programa mesclando aulas de fotografia e ciência sociais, já que ainda não existia programa de fotojornalismo na faculdade. O início da carreira foi como fotógrafa de guerra, viajando por zonas de conflito, como a Cisjordânia e Faixa de Gaza. A solidão e o perigo inerentes à atividade foram determinantes para Goldstein voltar para Vancouver, e fazer a transição para a fotografia editorial e trabalhos publicitários.

⁵³ Trecho do livro Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll publicado pela primeira vez em 1865.

A artista se casou com Jonas Quastel, e se tornou mãe aos 35 e aos 40 anos, depois de lutar cinco anos contra a infertilidade. Buscando passar mais tempo com a primeira filha, trabalhou em casamentos e eventos, apenas nos fins de semana, por cerca de um ano. Jordan também a inspirou a criar sua primeira série em larga escala, “Fallen Princesses” (2007-2009), objeto da nossa pesquisa. Em 2009 com o nascimento da segunda filha, Zoe, Goldstein decide se tornar artista em tempo integral, e abre o XX Studio em Vancouver. (MONTGOMERY, 2016).

Seu segundo grande projeto foi inspirado no interesse das filhas e de suas amigas nas bonecas Barbie. Enquanto as observava brincando com as icônicas bonecas de plástico, Goldstein pensou em papéis de gênero, padrões de beleza e desilusão. A série “In the Dollhouse”⁵⁴ (2012) (Figura 16) conta uma história sequencial em dez quadros de Barbie e Ken e tem como locação uma casa estilo Barbie em tamanho real (Photolife.com, 2016).



Figura 16: **In the Dollhouse**. GOLDESTAIN, Diana. 2012. Fonte site dinagoldstein.com

Neste mesmo ano, a artista ganhou uma residência da Arte Laguna para passar um período em Mumbai, na Índia. Essa experiência inspirou “Gods of Suburbia”⁵⁵

⁵⁴ Série “In the DollHouse” disponível no site da artista: <https://www.dinagoldstein.com/in-the-dollhouse/> Acesso em 30/07/2018.

⁵⁵ “Gods of Suburbia” disponível no site da artista: <https://www.dinagoldstein.com/collections/gods-of-suburbia/> Acesso em 30/07/2018.

(2014) (Figura 17), que usa o léxico visual de várias religiões do mundo, para questionar o materialismo encontrado frequentemente nas culturas religiosas contemporâneas.

Já sua série “Modern Girl”⁵⁶ (2016) (Figura 18) examina a imigração, a identidade ocidental, o comercialismo e o desenvolvimento da independência feminina inspirada por propagandas *vintages* chinesas. Segundo a artista a série foi trabalhada enquanto lidava com a perda do seu pai, falecido em abril de 2015. Em entrevista para a Photolife.com a artista confessa:

Eu tinha que criar um novo trabalho enquanto lidava com uma perda pessoal. Meu pai faleceu inesperadamente em abril de 2015, quando comecei a trabalhar minha nova série Modern Girl. Tem sido um desafio de dois anos trabalhando com a tristeza, mas meu trabalho sempre me deu propósito e eu me conforto com isso. (PHOTOLIFE.COM, 2016, s/p, tradução nossa).



Figura 17: **Gods of Suburbia**. GOLDESTEN, Diana. 2014. Fonte site dinagoldstein.com

⁵⁶ “Modern Girl” disponível no site da artista: <https://www.dinagoldstein.com/modern-girl/>
Acesso em 30/07/2018.



Figura 18: **Modern Girl**. GOLDESTEN, Diana. 2016. Fonte site inagoldstein.com

Atualmente, Goldstein vive em East Vancouver com seu marido cineasta e suas filhas. Com um extenso currículo como fotógrafa editorial e comercial, é vencedora de vários prêmios internacionais como, por exemplo, Sonny Awards Short List (2016), International Color Awards (2015) Prix Virgínia (2014), Color Awards (2013), Arte Laguna Prize (2011)⁵⁷. No release da artista para exposição de *Fallen Princesses* na Opiom Gallery na França⁵⁸, a artista afirma que sua experiência na fotografia documental complementa sua fotografia conceitual e artística.

De acordo com seu site, Goldstein participa do movimento Surrealista Pop, que surgiu em Los Angeles, Califórnia, no final da década de 1970. O movimento, tem seu nome derivado dos movimentos modernistas da Pop Arte e do Surrealismo. Embora o movimento não tenha abrangência internacional como seus percussores, acreditamos ser importante uma explicação para compreensão do nosso objeto. Como citamos a Pop Arte no primeiro capítulo, discorreremos um pouco sobre o Surrealismo e a intercessão desses conceitos.

O Surrealismo surge na Paris dos anos 20 com a publicação do “Manifeste de Surréalisme” por André Breton. O movimento além de buscar a ruptura com a

⁵⁷ Prêmios listados no site da artista: <https://www.dinagoldstein.com/awards-recognitions/>. Acesso em 30/07/2018.

⁵⁸ Release para exposição de “*Fallen Princesses*” na Opiom Gallery na cidade de Mediathèque of Mouans-Sartoux na França em 13/05/2015.

tradição, sentimento comum entre os movimentos de vanguarda, aspira construir formas de expressão artística próprias. Na sua primeira fase, foi fortemente influenciado pela psicanálise freudiana, oferecendo a utopia do sonho e propondo a restauração dos sentimentos humanos e do instinto como ponto de partida para uma nova linguagem artística. O movimento foi uma corrente artística moderna da representação do irracional e do subconsciente. (Hellmann, 2012).

Para Hellmann (2017) a arte surrealista parece emergir da necessidade de uma visão totalmente introspectiva de si mesmo, do ponto onde a razão humana se liberta de qualquer forma de controle e o homem recupera seus instintos primários. Para os surrealistas, existe outra realidade, tão real e lógica como a exterior, que é a dos sonhos, da fantasia, dos jogos espontâneos do inconsciente que podem ser alcançados por meio de procedimentos que liberam o potencial imaginativo e criativo do subconsciente. A livre associação, a análise dos sonhos e a escrita tornam-se assim procedimentos básicos na literatura, na pintura, na escultura e no cinema.

Em seu texto “O Retorno do Real”, Foster (2015) dialoga com Barthes, Baudrillard e Jamenson sobre esses movimentos. Segundo o autor na leitura da Arte Pop as imagens são ligadas a referentes, a temas iconográficos ou coisas reais do mundo. Para Barthes (apud Foster 2015) tudo que a Pop quer é dessimbolar o objeto, libertando a imagem de qualquer significado profundo e situando-a na superfície enquanto simulacro.

Baudrillard (apud Foster, 2015) concorda que o objeto na Pop perde seu significado simbólico, e vê a Pop Arte como o fim da subversão, e a total integração da obra de arte na economia política do signo de consumo. Jamenson (apud Foster, 2015) compara o Pop e o Surrealismo, e diz que precisamos justapor o manequim como símbolo surrealista aos objetos fotográficos da Arte Pop.

No capitalismo pós-industrial, argumenta Foster, os produtos são de plástico e incapazes de atuar como condutores de energia psíquica. O Surrealismo quer

esconder mais do que revelar o real, assim, ele acumula suas camadas de signos e superfícies retirados do mundo do consumo contra a profundidade representacional. Acontece uma mudança na concepção – da realidade como um efeito da representação para o real – que pode ser definitiva na arte contemporânea.

O Surrealismo Pop, também conhecido como Lowbrow Art, surgiu na cena underground da costa oeste americana e segundo Dumka (2009) apesar de ser solto em sua estrutura temática e nem sempre declarado como um princípio organizador por alguns de seus principais artistas, o Surrealismo Pop, tornou-se uma força na arte contemporânea, com uma expressão cômica, carnal, *kitschy*, colorida e estranha. O autor complementa:

O Surrealismo Pop procura elevar o período do minimalismo e da arte conceitual e superar a negação das abstrações e do trabalho figurativo. O movimento aspira absorver a identidade cultural pop com significado, magia, realidades sombrias e encantos selvagens latentes da terra. É uma insurgência populista disfarçada de desfile carnavalesco de almas perdidas. (DUMKA, 2009, s/p, tradução nossa)

Robert Williams (Apud Dumka, 2009), um dos precursores do movimento, revela que o Surrealismo Pop foi gerado a partir de histórias ilustradas, quadrinhos, ficção científica, cartazes de cinema, produção cinematográfica, animação, arte musical, psicodélica e punk rock, bike, surf e skate arte, grafite, tatuagem, pornografia e uma miríade de outras artes iguais de formas comuns. O artista é também um dos fundadores e responsáveis pela Juxtapoz Magazine, segunda revista de arte mais vendida nos Estados Unidos⁵⁹.

O Surrealismo Pop foi assim nomeado por Kirsten Anderson, proprietário da galeria Roq La Rue em Seattle, e de acordo com Kim (2010) as obras geradas misturam técnica com imagens fantásticas e narrativas visualmente enérgicas, e os artistas desse movimento atuam principalmente em campos como moda, fotografia, filmes, música, *toys art*, e arte digital.

⁵⁹ Informação extraída do site: <https://wsimag.com/pt/arte/18897-o-imaginario-fantastico-de-mark-ryden>. Acesso em 15/12/2018.

Dumka (2009) elege Robert Willians, Mark Ryden, Cindy Sherman, Takashi Murakami e Dina Goldstein como os principais representantes desta corrente artística. Para o autor, Goldstein faz parte da segunda onda de artistas que encontram a liberdade na linguagem visual do Surrealismo Pop. As séries “Fallen Princesses” e “In the Dolly House”, parecem contos de fadas do mundo real - as imagens apresentam narrativas alternativas para personagens da cultura pop, com um viés quase que alucinatório, vindas de um lugar de encantamento para um mundo com sérios desafios.

O autor prossegue dizendo que Goldstein tem seu trabalho baseado na rotina diária de sua vida profissional e a arte é favorecida pelas experiências. Goldstein tem um olhar aguçado para detalhes e para a teatralidade de um rosto ou de uma pose. Ambas as séries receberam cobertura da mídia social, foram escritas em mais de cem publicações internacionais e mereceram atenção acadêmica. Essa pesquisa é um exemplo disso e vamos agora contextualizar as imagens da série.

3.2. A SÉRIE FALLEN PRINCESSES

A fotografia surgiu no século XIX e segundo Honnelf (1994) foi sempre motivo de conflito entre os artistas, pois alguns a consideravam como substituta da pintura e outros a utilizaram como fonte de modelos. Apesar dos períodos de sucesso na Vanguarda Russa nos anos 20 e no Conceitualismo das décadas de 1960 e 1970, continuou lutando com sua legitimidade artística no século XX.

Cotton (2010) acredita que a fotografia contemporânea vive um momento excelente, em que o mundo da arte a acolhe, e os fotógrafos consideram as galerias e os livros de arte como um espaço natural para expor seus trabalhos. Há 25 anos atrás para muitos profissionais esses não eram nem o contexto esperado nem o objetivo almejado em termos de apoio financeiro e institucional.

Atualmente, artistas como Dina Goldstein (1969 -) expõe trabalhos em galerias e museus ao redor do mundo, com reconhecimento no mercado das artes e repercussão nos meios de comunicação. No caso dessa artista isso de fato

aconteceu com a primeira série em larga escala “Fallen Princesses” que depois de exposta em uma galeria no Canadá e em um site da internet ficou conhecida internacionalmente e consolidou a carreira da artista.

A série “Fallen Princesses” (2007-2009) é composta por dez fotografias e cria metáforas com os personagens dos contos de fadas, instigando o espectador a contemplar a vida real: sonhos fracassados, vícios, câncer, a extinção da cultura indígena, a poluição, a guerra e a perseguição da juventude eterna. Tudo isso usando os códigos visuais e estéticos estabelecidos pela Disney.

Fallen Princesses localiza as personagens em cenários contemporâneos. Em todas as imagens a princesa é situada em um ambiente que articula o seu conflito. O “felizes para sempre” é substituído por um desfecho realista que evoca problemáticas atuais. (GOSDTEIN, 2009, s/p, tradução nossa).

Segundo Goldstein, a motivação que gerou a série surgiu quando Jordan, sua filha mais velha, então com três anos, foi exposta ao mundo das princesas Disney, ao mesmo tempo em que sua mãe foi diagnosticada com câncer de mama. A artista explica:

Comecei a imaginar as princesas perfeitas da Disney enfrentando problemas e situações reais que afetam as mulheres, como doenças, vícios, problemas de autoestima (...). As princesas da Disney não precisam lidar com estas questões, e, além disso, nós nunca sabemos o que aconteceu com suas vidas depois do “felizes para sempre.” (GOLDSTEIN, 2009, s/p, tradução nossa)

Para a artista a série não tem a intenção de produzir uma estética que reflita sobre os padrões atuais de beleza, mas evocar sentimentos e empatia do observador. O objetivo é questionar as utopias das animações fílmicas, com imagens que parecem começar a partir de onde a história terminou no cinema. O contraste abrupto da fantasia versus realidade empurra o espectador a questionar e desmistificar os ideais e sonhos de vida impostos pelo contexto social.

A partir de trabalho com fotografia e sua formação em ciências sociais e história da arte, a artista reconstrói esse universo simbólico de contos de fadas presente

no imaginário de milhões de meninas no mundo ocidental, e parece propor uma revisão da realidade a partir do imaginário das animações e seus finais “felizes para sempre”.

A série retrata princesas eternizadas pelos contos de fadas: Branca de Neve, Chapeuzinho Vermelho, Bela Adormecida, Jasmine, Ariel, Bela, A Princesa e a Ervilha, Pocahontas, Cinderela e Rapunzel. Embora os cenários sejam contemporâneos, as princesas estão caracterizadas como nas animações, fato que contribui para a evocação de um repertório imagético socialmente partilhado da personagem.

Para Chamarelli Filho (2005, apud Belline e Muceli), a fotografia é um método de se observar uma realidade reagindo fabular e reflexivamente na mente do observador, espaço perceptivo de uma realidade. A fotografia potencializa a generalidade das coisas que ocorrem e das leituras habituais dos fatos e dessa forma é considerada como uma forma de espelhamento das situações reais e propagadora de reflexão sobre a realidade.

As fotografias que abordam o uso da narrativa, que contam uma história ou fábula através de uma imagem, são geralmente descritas como fotografias de quadros (tableau photography) ou quadros-vivos (tableau-vivant photography), que segundo Cotton (2010) são denominadas assim porque os elementos reproduzidos e até o ângulo preciso da câmera são montados antecipadamente e reunidos para expressar uma ideia já elaborada para criar uma imagem.

De acordo com a autora, a fotografia de quadro-vivo teve suas origens na arte pré-fotográfica e na pintura figurativa dos séculos XVIII e XIX. Nessa pintura encontramos uma maneira eficiente de criar conteúdo narrativo por meio da composição de adereços e gestos e do estilo da obra de arte. É importante entender que não se trata de uma imitação da fotografia contemporânea à pintura figurativa, e sim que as duas técnicas demonstram uma mesma compreensão de como uma cena pode ser coreografia para o espectador de maneira que este possa reconhecer que a história está sendo contada.

Assim, podemos dizer que “Fallen Princesses” é uma série de fotografias digitais de quadro-vivo encenado, pois as imagens possuem cenas estilizadas o suficiente para acreditarmos que se tratam de um acontecimento coreografado. Além disso cada imagem tem uma narrativa inteira condensada. Cotton (2010) argumenta que neste tipo de abordagem, tudo é reunido e pensado com o expreso propósito de realizar determinada foto:

O uso de um grupo de atores, assistentes e técnicos, necessário a criação de um quadro vivo, redefine o fotografo como um maestro conduzindo um elenco e uma equipe de apoio, no papel mais de condutor principal do que de produtor isolado. Nessa medida, seu trabalho lembra o do diretor de cinema que interliga criativamente fantasias e realidades coletivas (COTTON, 2010, p. 51).

Cotton (2010) acrescenta que a fotografia encenada não almeja provocar o mesmo efeito dos filmes. O cinema, o conto de fadas a pintura figurativa servem como pontos de referência que contribuem para criar o máximo de significado para que o expectador aceite a fotografia como uma mescla imaginativa de fatos e ficção, de um tema e seu sentido alegórico e psicológico.

A retórica das imagens da série “Fallen Princesses” provem da linguagem cinematográfica e a relação entre as fotos e as animações fílmicas correlatas é facilmente percebida. Em entrevista ao site Photolife.com, edição de outubro e novembro de 2016, uma fala da artista corrobora com a teoria que apresentamos:

Estou compondo fotografias de quadros vivos de grande escala, que exigem muita produção. Há muitos pessoas que trabalham em vários atividades no set. Muitos itens e detalhes para coletar e preparar, antes da sessão fotográfica propriamente começar. Quando você considera o grau de planejamento necessário para cada uma das 10 imagens com seus atores, conjuntos, figurinos, adereços e equipe, torna-se claro que estes são grandes empreendimentos artísticos. (GOLDTEIN, 2016, s/n, tradução nossa).

As fotografias de “Fallen Princesses” parecem misturar e distorcer as narrativas ficcionais, além de apresentar uma narrativa pop alternativa para as personagens. Como na franquia Disney Princess os personagens não têm relação entre si, e o que os une são sua condição de realeza. Cada fotografia

conta uma história única, e o caráter subversivo da construção das cenas – seja por meio de cenografia ou da composição – explica o nome da série que pode ser traduzido como “Princesas Decadentes” ou “Princesas Caídas”.

A imersão nesse universo de fantasia parece ter permitido que Goldstein identificasse um padrão nas histórias: um início triste, um vilão (ã) opressor (a) e um final feliz. O príncipe, geralmente salva o dia e transforma a bela jovem em uma princesa. Entretanto, os contos que deram origem a essas animações têm histórias diferentes, por vezes sombrias e mórbidas, e foi assim que surgiu a ideia da artista de justapor essas princesas idealizadas aos problemas cotidianos das mulheres atuais.

Para Dumka (2009), o trabalho de Goldstein tem uma borda cômica e pop de cor brilhante e bruta, mas as imagens são escuras e atraentes. Sonhos alucinatórios que atraem através do espelho, mas na outra direção: de um lugar de encantamento para um mundo com sérios desafios. Segundo ele, Goldstein está determinada a provar que as artes plásticas ainda têm algo para mostrar na nossa cultura, sentimento comum entre os artistas Surrealistas Pop.

Para Montgomery (2016), Goldstein tem um instinto de transformar os acontecimentos ao seu redor com humor, por isso ele está no centro da sua arte:

Goldstein usa uma brincadeira aparentemente despreocupada para mergulhar em temas de identidade, significado, decepção e perda. O que acontece quando a realidade da vida adulta não corresponde às nossas expectativas jovens e idealistas? Como chegamos a um acordo com a imperfeição da vida? Quem somos nós quando a coisa que nos define desmorona? Considere Branca de Neve com um bando de crianças, ou Barbie cortando o cabelo em desespero, Goldstein nos permite questionar a nossa identidade central e o significado da nossa própria vida com a rede de segurança do humor. (PHOTOLIFE.COM, 2016, s/p, tradução nossa).

De acordo com informações do site fallenprincess.com, o projeto foi concluído em 2009 e exibido pela primeira vez na Buschlen Mowatt Gallery em Vancouver. Em seguida a artista compartilhou o trabalho em um site de fotografia chamado

JPG.com⁶⁰. Dias depois, a artista afirma ter recebido inúmeras visitas e solicitações para entrevistas, deixando seu site inativo por várias horas, enquanto providenciava uma mudança de servidor para suportar o aumento do número de visitantes.

A série foi exibida em galerias e museus no Canadá, Estados Unidos, França, Itália, Índia, Reino Unido e Polônia, e em publicações impressas e online. Com a divulgação da série, surgiram entrevistas para imprensa para alunos pesquisadores, que assim como eu, queriam estudar seu trabalho. Desde então “Fallen Princesses” está presente em artigos e estudos de gênero em programas de arte e fotografia⁶¹.

Segundo Lefevre (2013) a série ganhou muita atenção na imprensa e se propagou rapidamente na mídia on-line, através de blogueiros e jornalistas do Reino Unido ao México no seu lançamento em 2009. Em 2013, a série voltou à se destacar na rede com as imagens sendo compartilhadas por usuários do Facebook e Twitter fascinados com a vida das princesas mais populares da Disney. Segundo Goldstein a série quase foi adaptada para um programa de TV:

Estávamos em conversas para um programa das princesas com o diretor de “I Am Sam” (Jessie Nelson) em Los Angeles e nos ofereceram uma série de TV - antes de todos os filmes sombrios de contos de fadas serem lançados - pela Imagine Entertainment. Infelizmente, os diretores eram cineastas e não se sentiam confortáveis em fazer um programa de TV, então recusaram a série em 2009”. (THE DAILY BEAST.COM, 2013, s/p, tradução nossa).

A repercussão da obra também provocou diversas críticas ao trabalho da artista, que participou de alguns debates com o público em suas redes sociais e mantém um espaço no site com essas discussões⁶². Parte dos comentários orbitam em torno dos modelos de vida pregados pela sociedade contemporânea, a ilusão dos contos de fadas e do “viveram felizes para sempre”, e outra parte indagava

⁶⁰ Informação extraída do link: <http://www.fallenprincesses.com/series/>: “I decided to share my work with a photography peer site called JPG.com.” Entretanto não localizamos este site na web.

⁶¹ No site www.fallenprincesses.com há uma seção com entrevistas e artigos acadêmicos sobre a artista e a série.

⁶² No link: <http://www.fallenprincesses.com/conflict-controversy/> chamado Conflict & Controversy há arquivos em pdf com compilados de críticas.

sobre estereótipos e preconceitos enraizados na própria artista e na discussão do que é, e o que não é arte contemporânea.

Em 2011 Goldstein publicou um livro sobre a série com uma coleção de ensaios, artigos, entrevistas, conversas on-line, processo de produção e curiosidades do projeto. O livro e as fotografias da série estão à venda no site da artista. A artista utiliza as tecnologias digitais tanto no processo de produção e manipulação das suas fotos, como na divulgação do seu trabalho e na interação com o público.

Segundo Goldstein a série ainda desfruta do entusiasmo da comunidade online e têm uma grande base de fãs na sua página no Facebook e na sua conta no Instagram. Nesta rede inclusive a artista comemorou os dez anos da série em abril de 2018 com uma ação promocional em que os participantes concorriam a pôsteres de Snowy (2009) em um quiz interativo. A ação foi divulgada através de um grid no instagram, dividindo a foto de Snowy em nove imagens, em que cada post/imagem tinha uma pergunta diferente (Figura 19).



Figura 19: **Grid comemorativo de aniversário de dez anos da série Fallen Princesses.**
GOLDSTEIN, Dina, 2018. Fonte instagram/dinagoldstein

Durante a pesquisa, como parte do trabalho de campo, participei dessa ação comemorativa no instagram. No post da figura 20, cuja pergunta era: Em quantos

colchões a princesa, de A Princesa e A Ervilha, está sentada no lixão? “(tradução nossa), acertei a resposta (quatorze colchões) (figura 21) e fui contemplada recebendo o pôster em casa pelos correios.



Figura 20: **Post comemorativo de aniversário de dez anos da série Fallen Princesses.** GOLDSTEIN, Dina. 2018. Fonte instagram/dinagoldstein



Figura 21: **Comentários no post comemorativo de aniversário de dez anos da série Fallen Princesses.** GOLDSTEIN, Dina. 2018. Fonte instagram/dinagoldstein

3. 3. O MÉTODO DE ANÁLISE DE IMAGENS

Segundo Baxandall (2006), o autor de um artefato histórico se defronta com um problema cuja solução final é o objeto que ele produz e nos apresenta. Na busca da compreensão desse objeto, tentamos reconstruir ao mesmo tempo o problema que o autor queria resolver e as circunstâncias específicas que levaram o autor a resolver o problema com o objeto. Mas, a reconstrução não

refaz a experiência interna do autor; ela será sempre uma simplificação ao que é conceitualizável, mesmo que opere numa estreita relação com o objeto em si, o que nos proporciona, entre outras coisas, modos de perceber e de sentir:

Nossa atividade será sempre relacional – tratamos das relações entre um problema e sua solução, da relação entre o problema e a solução com o contexto que os cerca, da relação entre nossa interpretação e a descrição de um quadro, da relação entre uma descrição e um quadro. (BAXANDALL, 2006, p.48).

A metodologia de Baxandall (2006) demonstra que a interpretação dos objetos não deve se restringir à materialidade estética, já que a atividade do artista reage às questões inerentes ao seu tempo-espaço. Nesse sentido, busca-se compreender as diretrizes, os pontos de referência, e o histórico do artista a que nos propomos a estudar.

Em concordância com essa metodologia, esta pesquisa considera as relações existentes entre: a influência das princesas da Disney na infância da filha da artista (e das crianças de forma geral), a doença da mãe (e as doenças e os problemas vivenciados na sociedade contemporânea), a vida pessoal e profissional da artista, o contexto atual, e as soluções por ela encontradas em suas proposições artísticas.

Na busca desse entendimento, percorri diversos caminhos durante a minha pesquisa: o levantamento de informações referentes ao tema e ao objeto em si, onde localizei artigos como de: Poveda, na “Revista de Comunicación Audiovisual y Publicitaria Área Abierta”; Gil, na “Almatea Revista de Mitocrítica”, e de Reis nos “Anais do II Fórum Internacional de Análise do Discurso: Discurso, Texto e Enunciação”. Estes textos foram consultados e se encontram devidamente citados nas Referências Bibliográficas do presente trabalho.

O levantamento de informações referente à Disney, ao feminino, ao consumo, cujo desafio foi o inverso, de separar em meio a tantas e qualificadas fontes o conteúdo mais relevante e pertinente para a pesquisa. E o mais difícil, a busca da metodologia ideal para compreensão das imagens fotográficas. Esse método precisava considerar o quase ineditismo do tema (poucas pesquisas acadêmicas

sobre a série e a artista), a duração do mestrado, minha formação acadêmica em publicidade e marketing a especificidade desse objeto estético tão contemporâneo.

Percorri diversas leituras da iconologia e iconografia à abordagem semiótica de Charles Sandres Pierce (1839-1914), passando pelas teorias referentes aos imaginários sócio-discursivos de Charaudeau (2007), aos aspectos psicológicos de Aumont (1993), a linguística do método de Roland Barthes (1964), e ao referencial teórico de Martine Joly (1996), que em seu livro “Introdução à Análise da Imagem”, faz a seguinte colocação:

Desde muito pequenos aprendemos a ler imagens ao mesmo tempo em que aprendemos a falar. Muitas vezes, as próprias imagens servem de suporte para o aprendizado da linguagem. (...) O trabalho do analista é precisamente decifrar as significações que a “naturalidade” aparentemente das mensagens visuais implica. (...) Será que ela corresponde as “intenções” do autor, será que não as “deforma”? Não seria própria apenas do receptor? (JOLY, 1996, p.43)

A autora completa dizendo que na sociedade contemporânea, parece que todos somos consumidores de imagens, temos a impressão de leitura natural da imagem figurativa, mas será conseguimos analisá-las e compreendê-las em profundidade? Qual o ponto em comum entre uma imagem de filme, uma imagem fotográfica, e a representação mental de uma pessoa, a qual também chamamos de imagem?

Para Joly (1996) o ponto comum entre as significações diferentes da palavra “imagem” (imagens visuais, mentais e virtuais) parece ser o da analogia. Material ou imaterial, natural ou fabricada, uma “imagem” é antes de mais nada algo que se assemelha a outra coisa, o que a coloca na categoria das representações. Se ela parece é porque ela não é a própria coisa: sua função é, portanto, querer dizer outra coisa que não ela própria, utilizando o processo da semelhança. Se a imagem é percebida como representação, isso quer dizer que a imagem é percebida como signo.

A autora pretende com seu livro apresentar princípios para que possamos compreender melhor o que é uma imagem, o que diz uma imagem e, sobretudo,

como o diz. O meu trabalho como pesquisadora é decifrar as significações das mensagens visuais, e concomitante desvendar as intenções da artista, se é que isso seja possível. Os desafios da escolha do método de análise de uma imagem são muitos, e o certo é que o método é uma ferramenta do pesquisador e não o contrário.

Para Vicente (2000), as imagens possuem dois espaços determinantes para a sua percepção: o olhar de quem a produz, e o olhar de quem a recebe. As percepções das imagens podem ainda ser provocadas pela contemporaneidade dos sujeitos. Interpretações produzidas por sujeitos do mesmo tempo cronológico e cultural são capazes de recriar sentidos e significações

O autor continua dizendo que, ao observarmos uma imagem, não existe uma fronteira muito visível entre interpretação e significação, pois durante o trabalho de análise interpretamos e, ao fazê-lo, desvendamos seus métodos de construção dos significados. Além disso, após a realização da análise, o objeto já não é mais o mesmo, não será percebido da mesma maneira como antes, porque ao analisá-lo o resignificamos, atribuímos novos valores e signos.

Todo este estudo me conduziu a metodologia de análise de imagem proposta pela Universitat Jaume I de Castelló da Espanha, presente no website: <http://www.analisisfotografia.uji.es>. De acordo com o site do projeto a proposta foi formulada para análise da fotografia artística, pois este tipo de imagem permite um estudo analítico em profundidade. A intenção do projeto é oferecer um caminho metodológico para o estudo da imagem, mais especificamente da fotografia, que contribua para o entendimento do significado da obra.

Segundo o método é possível estabelecer diversos níveis de análise da imagem fotográfica, desde sobre sua materialidade, sua relação com o contexto histórico cultural até um nível interpretativo da obra. O site ainda fornece uma base de dados de fotografias com fichas técnicas e uma seleção de imagens analisadas seguindo a metodologia do trabalho.

Este trabalho de investigação foi realizado entre os anos de 2001 e 2004, e os estudos foram financiados pela Convocatoria de Proyectos de Investigación BANCAJA-UJI de la Universidad Jaime I, dirigido por el Dr. Rafael López Lita, Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad y coordinado por el Dr. Javier Marzal Felici, Profesor Titular de Comunicación Audiovisual y Publicidad, y el Grupo de Investigación “ITACA-UJI” (*Investigación en Tecnologías Aplicadas a la Comunicación Audiovisual*). Todo o material foi apresentado no ‘I Congreso de Teoría y Técnica de los Medios Audiovisuales’, dedicado a edição “*El análisis de la imagen fotográfica*”, celebrado na província de Castellón nos dias 13, 14 e 15 de outubro de 2004.

Farei as análises adaptando esta metodologia que apresenta quatro níveis de análise: nível contextual, morfológico, compositivo e enunciativo. O primeiro nível de análise, denominado contextual tem por objetivo recolher as informações necessárias sobre a(s) técnica(s) utilizadas(s), o autor, o momento histórico a que se reporta a imagem, o movimento artístico ou escola fotográfica, visando melhorar a competência de leitura. Estas informações estão apresentadas em uma planilha em excell, no estudo de caso.

A segunda etapa, o nível morfológico das imagens, é uma descrição do objeto fotográfico em si, ou seja, o que está representado e o que é possível inferir a partir de uma primeira leitura da imagem em questão, e seguirá através da análise dos diversos elementos técnicos que compõem a cena, como: luz, cor, contraste, entre outros.

Devemos assumir, neste sentido, que toda a análise encerra uma operação projetiva, sobretudo no caso da análise da imagem fixa isolada, e que se torna muito difícil de empreender uma pesquisa dos mecanismos de produção do sentido dos elementos simples ou singulares que integram a imagem, sem ter uma ideia geral, em termos de hipótese, acerca da interpretação geral do texto fotográfico.

O nível compositivo examina como se relacionam os elementos anteriores a partir de um ponto de vista sintático, configurando uma estrutura interna na imagem. Esta estrutura tem um valor estritamente operativo, já que não se trata

de algo que se encontra oculto na superfície do texto. Estão inclusos neste nível os chamados elementos escalares (perspectiva, profundidade, proporção) e os elementos dinâmicos (tensão, ritmo, trajeto visual), que, ainda que possuam uma clara natureza quantitativa e temporal, produzam efeitos consideráveis naquilo que se conhece como composição plástica da imagem.

O quarto nível de análise é o nível enunciativo da imagem. O estudo desta questão tem por objetivo conhecer a ideologia implícita da imagem e a visão do mundo que transmite. Neste sentido, propõe-se um conjunto de conceitos a partir dos quais é possível refletir, desde o ponto de vista físico, a atitude das personagens, a presença ou ausência de qualificadores ou marcas textuais, a transparência enunciativa, os mecanismos enunciativos (identificação vs. distanciamento), até ao estudo das relações intertextuais que a imagem fotográfica promove.

A análise da fotografia finaliza com uma interpretação global do texto fotográfico, de carácter subjetivo, que procura a articulação dos aspectos analisados na construção de uma leitura fundamentada, assim como é o momento de realizar, se se entender oportuno, uma valorização crítica sobre a qualidade da imagem estudada. Explicada a metodologia de análise vamos apresentar as princesas da série “Fallen Princesses”.

3.4. AS PRINCESAS DO REINO DE GOLDSTEIN

Apresentaremos agora as nove imagens da série, não mostraremos Snowy (2008), ela estará no Estudo de Caso. Para as análises das imagens adaptamos os preceitos da metodologia de análise de imagem do modelo proposto pela Universitat Jaume I de Castelló da Espanha, observando que a análise completa subdivida nos quatro níveis está na seção seguinte. Como a imagem, a análise assumirá seu lugar entre expressão e comunicação:

Ariel

A imagem (Figura 22) mostra Ariel, através do vidro de um aquário, com um menino contemplando a sereia. A princesa está caracterizada como na

animação da Disney. Há uma predominância das cores verde e azul na imagem, e a luz, concentrada no centro, parece vir de um foco externo à superfície da água em direção à princesa. A zona de maior contraste é o rosto de Ariel, com tom de pele clara emoldurada pelo cabelo ruivo.



Figura 22: **Ariel**. Fallen Princesses. GOLDESTEN, Dina. 2009.
Fonte site dinagoldstein.com

A princesa ocupa o centro do quadro, o que reforça o foco das atenções dirigidas a ela e à sua condição de “prisoneira”, mas também permite a visualização do menino que a observa diretamente, enquanto ela parece olhar para o vazio a sua frente com um semblante desolado.

Poveda (2017)⁶³, sugere que a posição de Ariel no aquário perante a criança poderia lhe dar uma conotação de poder, no entanto, o olhar triste da princesa altera o resultado esperado da imagem. A criança, *target* principal da franquia Disney Princess, é a observadora direta da imagem e é forçada a ver a realidade da heroína encarcerada.

Para Reis (2013)⁶⁴, entre as razões que levaram Ariel ao aquário, a desobediência se mostra como uma hipótese possível, ela pode ter

⁶³ Poveda realizou um estudo de análise das séries “Fallen Princesses” e “In the Dolly House”, utilizando um método próprio de análise, e publicou um artigo em dezembro de 2017 na Revista de Comunicación audiovisual y publicitaria Área Abierta.

⁶⁴ Reis analisou as imagens de Ariel, Jasmine e Cinderela, respaldada por Charaudeau (2007) e Amount (1993), em seu artigo “Fallen Princesses de Dina Goldstein: Uma proposta de análise de imagens”.

negligenciado as ordens do pai, como na animação da Disney, e ter sido captura. A princesa é retratada por sua beleza e sedução, mas também pela insubordinação e impotência, e se apresenta como um objeto em exposição.

Na busca dos seus objetivos a princesa parece terminar vítima de sua própria condição. É possível também levantarmos questões de voyeurismo e relações entre o público e o privado, temática comum na contemporaneidade. Em entrevista ao *The Daily Beast*⁶⁵ sobre a inspiração para cada uma de suas imagens Goldstein revela sobre Ariel:

(...) aqui temos Ariel, que, por ser tão única e bela, foi capturada e exposta em um aquário. Nós temos uma tendência de capturar coisas bonitas e usá-las para nosso prazer, e essa foi realmente a ideia da foto - a inclinação humana para usar criaturas bonitas para o próprio entretenimento. Este projeto foi criado com baixo orçamento, então eu fotografei separadamente, o tanque e a Ariel, em um estúdio com uma tela verde⁶⁶, e depois juntei os dois. (THE DAILY BEAST, 2013, s/n, tradução nossa).

Bela Adormecida

Na animação a princesa Aurora dorme cem anos até ser despertada pelo príncipe com um beijo de amor. Apesar da personagem não ter cabelos loiros e lisos (Figura 23), e não usar famoso vestido rosa da sua animação, reconhecemos através composição da imagem o enredo da princesa. O cenário parece uma sala de convivência de um asilo de idosos, as cores predominantes são o cinza e o marrom, e o príncipe ocupa a posição central na imagem, escondendo inclusive parte da princesa. Ao redor dos dois estão senhores e senhoras do asilo numa cena aparentemente cotidiana deste ambiente, o que torna a cama e os dois personagens ainda mais inusitados.

⁶⁵ Entrevista disponível em: <https://www.thedailybeast.com/fallen-princesses-the-amazing-photos-of-depressed-disney-royalty>. Acesso em 01/08/2018.

⁶⁶ Imagens de Ariel no estúdio no menu Candid Pics, no site Fallen Princesses: <http://www.fallenprincesses.com/candid-pics/>. Acesso em 01/08/2018.



Figura 23: **Sleeping Beauty**. Fallen Princesses. GOLDESTINE, Diana. 2008. Fonte site dinagoldstein.com

O príncipe, um senhor de idade, está sentado cabisbaixo, tem uma expressão de solidão e abandono, enquanto a princesa ainda jovem permanece adormecida. O que supomos ao ver a imagem é que o príncipe não conseguiu despertar e, conseqüentemente, salvar a princesa. A imagem promove também uma reflexão sobre relacionamentos amorosos como solução para felicidade e ascensão social, e reflete problemas como solidão e dependência que ocorrem em casamentos.

O príncipe, um dos poucos a aparecer na série de Goldstein, é um personagem frustrado, incapaz de satisfazer as expectativas da princesa e da sociedade. E apesar disso continua ao lado da princesa, talvez na esperança de cumprir sua missão de salvá-la. Para Poveda (2103) o contraste e a ironia são ferramentas mais uma vez utilizadas por Goldstein para criticar a dependência das princesas da Disney a seus respectivos salvadores.

Como observação, esta imagem tem uma questão envolvendo privacidade e manipulação digital que pode ser conferida no site da série⁶⁷. Sobre essa imagem a artista declarou:

Bela Adormecida ainda está dormindo e nunca acordou, e todos ao seu redor acabaram ficando velhos e grisalhos. E o príncipe continuava esperando ela acordar. Minha mãe trabalha em uma casa de idosos

⁶⁷ No link: <http://www.fallenprincesses.com/conflict-controversy/> existe um pdf sobre uma questão envolvendo o direito de uso da imagem do príncipe.

perto de Vancouver, e muitos desses idosos eu conhecia porque eu sempre ia visitá-la. (THE DAILY BEAST, 2013, s/n, tradução nossa).

Bela

Como na cena do baile, Bela (Figura 24) está com seu clássico vestido amarelo, penteada e maquiada, mas está anestesiada em uma cama de hospital se submetendo a procedimentos de cirurgia plástica. Parte da face e das pálpebras estão marcadas ou já cortadas por bisturi, e ela ainda recebe uma injeção de preenchimento labial.

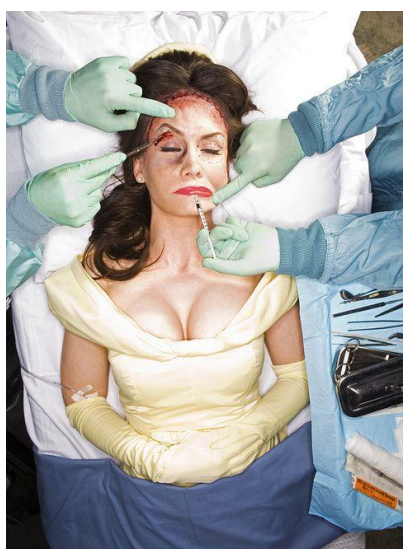


Figura 24: **Belle**. *Fallen Princesses*. GOLDESTAIN, Diana. 2009. Fonte site dinagoldstein.com

Bela assim aparece imóvel, com o rosto deformado e uma expressão assustadora. Para Gil (2013), curiosamente as mãos dos cirurgiões puxam seus lábios e sobrancelhas de uma forma que a personagem parece “feia e malvada” como as personagens antagônicas das princesas dos contos de fadas.

Ocupando boa parte da imagem, e recebendo quase toda a iluminação da cena, em uma fotografia que se destaca o azul e amarelo, a princesa parece enfrentar um dilema contemporâneo da busca pela beleza e juventude que pressionam as mulheres a um padrão de beleza rigoroso e quiçá impossível de ser alcançado. O medo e a insegurança parecem ter ganho a batalha e Bela se rende a plástica.

A ironia desta imagem também está no fato de que Bela é dona do slogan da Disney “a beleza está no interior”. Quer dizer, se nem mesmo Bela, a representante das princesas da importância da beleza interior, consegue envelhecer naturalmente sem recorrer a procedimentos cirúrgicos diversos, que mulher conseguirá?

Para Poveda (2017) a sala de cirurgia enfatiza a impossibilidade de alcançar os padrões de beleza apresentados pela mídia e cultura de massa. Goldstein fala sobre a criação dessa imagem:

Eu criei um passado para todos os personagens. No caso da Bela, ela sempre foi a garota mais bonita da aldeia e toda a sua vida as pessoas prestavam atenção à sua beleza. Então, ela acaba sendo refém de sua beleza e vivendo em um castelo isolado do resto do mundo. Tudo o que ela tem é sua beleza. Claro, todos nós eventualmente começamos a envelhecer e perdemos isso, e Bela está lutando para lidar com isso. Estou na faixa dos 40 anos, e preciso conviver com isso. Agora, você envelhece graciosamente e deixa a natureza seguir seu curso, ou você intervém? E a Bela, claro, intervém. (THE DAILY BEAST, 2013, s/n, tradução nossa).

Cinderela

O cenário (Figura 25) é um bar e a predominância das cores bege e marrom, em nuances claras e escuras, criam o pano de fundo para que Cinderela, em azul, e a mesa do bar vermelha, fiquem em evidência. Um feixe de luz parece vir da janela e ir diretamente em direção da princesa, que está caracterizada como na animação fílmica, com um vestido azul, luvas brancas, e os cabelos loiros presos no clássico coque com uma tiara.

Embora a personagem não esteja no centro do quadro, ela se destaca pela luz que incide sobre ela, e pelo seu figurino em comparação aos demais personagens, que usam roupas usais e informais, e a observam. Como no clássico da Disney, Cinderela é retratada por sua beleza, condição de objeto de desejo, e por frequentar lugares a que originalmente não pertence. Para Reis (2013) a continuação de sua história é caracterizada pela decadência e pelo vício, o que frequentemente acontece nos dias atuais.



Figura 25: **Cinder.** Fallen Princesses. GOLDESTEIN, Diana. 2007. Fonte site dinagoldstein.com

Apesar de toda beleza, na versão de Goldstein, Cinderela encontra-se melancólica e abatida. Podemos supor que a tristeza da princesa decorre da vida de sofrimento que levava junto a madrasta e às irmãs de criação. Sabemos que a personagem esteve com a fada madrinha, porque está com o vestido que ela lhe presenteou, mas será que ela foi ao baile? Talvez achou que precisava de coragem para encarar o baile real e parou para consegui-la através do álcool.

Gil (2013) imagina que Cinderela pode ter parado para fazer um *autostop*, uma parada para uma bebida antes do baile. Se foi ao baile, será que o príncipe não se interessou por ela e a mágica noite não aconteceu? É possível sugerir que a salvação do príncipe não se concretizou, e a gata borralheira não suportou retomar ao seu mundo de subserviência e resolveu se entregar a bebida.

A postura do seu corpo segurando o copo de álcool nas mãos confirma que estamos diante uma mulher abatida e desiludida. Os olhares de censura dos homens, em um bar escuro com símbolos de melancolia, como a presença da cor azul e do letreiro “Blue”⁶⁸, completam os signos de decadência da cena. Sobre esta imagem a artista declara:

Temos essa área em Vancouver chamada Hastings East e, demograficamente, é um dos três blocos mais marginais do Canadá. É

⁶⁸ O uso do termo “blue” vem do gênero musical “blues”, que tinha na sua sonoridade e nas suas canções um jeito de falar sobre amores perdidos ou a vida difícil do negro norte-americano da época. Por conta disso, a cor azul ficou associada à tristeza e melancolia. Disponível em: <http://www.pbf.com.br/blog/entenda-expressao-feel-blue/> Acesso em 28/12/2018.

uma área louca. Na minha história, Cinderela está tendo problemas para engravidar, ela tentou inseminação artificial e tudo mais, e agora parece que entendeu que provavelmente nunca irá gerar um filho. Então ela está bebendo (THE DAILY BEAST, 2013, s/n, tradução nossa).

Jasmine

As cores predominantes na imagem (Figura 26) são azul no céu, bege da areia, laranja do fogo das explosões e a cor roxa das flores no chão e na roupa da personagem. O cenário remete ao Oriente Médio em guerra e é importante para o reconhecimento da personagem Jasmine, que diferente de outras princesas da série, não usa roupas similares à animação, e é a única com uma postura que exala poder.

A princesa veste uma roupa camuflada remetendo a um uniforme do exército, e está coberta de munição empunhando uma metralhadora. O top decotado, o cabelo, os acessórios e maquiagem, conferem beleza e sensualidade à princesa. A personagem está em primeiro plano, com o rosto iluminado e uma expressão compenetrada, mas ela não ocupa o centro do quadro e sim foi deslocada para a esquerda permitindo a visualização do ambiente em que está inserida.



Figura 26: **Jasmine**. Fallen Princesses. GOLDESTINE, Diana. 2009.
Fonte site dinagoldstein.com

Como na obra da Disney Jasmine é bela e transgressora, mas na imagem de Goldstein, ela não está mais a sombra da figura masculina de Aladim, o que pode refletir uma escolha de mulheres do século XXI de ser independentes, optando por não se casar ou se divorciar do parceiro (REIS, 2013).

A imagem reflete uma mulher combatente, guerrilheira, capaz de se defender ou lutar sozinha por uma causa, o que provoca uma reflexão do papel que a mulher ocupa na sociedade atual. Poveda (2017) afirma que apesar de Jasmine estar em um ambiente hostil, é a única princesa que mostra uma posição de poder, com armas e olhar determinados. Jasmine parece segura no espaço e domina a cena em um *close-up*, sem qualquer referência ao amor romântico ou a realeza.

Ainda segundo Poveda (2017) a escolha de colocar em uma guerra a única personagem árabe da franquia, adicionado ao contexto atual do uso de mulheres como armas de guerra, fez com que a artista recebesse diversas críticas de promoção de esterótipos racistas ao mundo oriental.

Na avaliação de Lefevre (2013) essa visão é muito simplista. Ele acredita que a imagem abre questões sobre as visões ocidentais das mulheres árabes e a intervenção ocidental no Oriente Médio. Problemática a associação de uma mulher árabe com a guerra, não a preserva.

No site da série “Fallen Princesses” tem uma seção denominada “Conflict & Controversy” com alguns desses comentários e uma explicação da artista⁶⁹. Sobre a inspiração desta imagem, Goldstein comenta em entrevista:

Ela é um soldado e foi defender seu país, assim como tantas outras mulheres que estão na linha de frente hoje. Enquanto eu fotografava, as mulheres estavam no Iraque lutando, o que, para mim, é incrível. Eu cresci em Israel e, enquanto as mulheres não entram em combate lá, eu sempre as via com metralhadoras na rua porque elas vão para o exército aos 18 anos. As pessoas vão rir, mas os helicópteros e tanques, nós apenas fotografamos alguns brinquedos infantis e os sobrepusemos a imagem. Nós fizemos o que podíamos com o orçamento que tínhamos (THE DAILY BEAST, 2013, s/n, tradução nossa).

Pocahontas

Em um quarto escuro de uma sala de estar (Figura 27), em uma imagem que predominam as cores azul, cinza e marrom, está Pocahontas assistindo TV e acariciando um dos quatorze gatos que a cercam na cena. Há ainda um

⁶⁹ No link: <http://www.fallenprincesses.com/conflict-controversy/> existe um pdf com um compilado de críticas e comentário da artista sobre a fotografia da Jasmine.

cachorro, um porta-retratos com John Smith, uma mesa feita com um volante de madeira de barco, um quadro de urso, e peles de guaxinins, penduradas na parede.

Animais são personagens importantes nos filmes de princesas da Disney, eles normalmente são pequenos e mansos, e têm a função de ajudá-las e de reafirmar seu caráter doce e amigável (POVEDA, 2013). Pocahontas tem o guaxinim Meeko e o beija-flor Flit como melhores amigos no filme, demonstrando que a escolha das peles penduradas nas paredes não foi aleatória



Figura 27: **Pocahontas**. Fallen Princesses. GOLDESTINE, Diana. 2010.
Fonte site dinagoldstein.com

Goldstein retrata a princesa nativo-americana, da tribo Powhatan, domesticada e solitária, não coincidentemente dona de gatos, animais estereotipados como companheiros de pessoas que vivem sozinhas. Além disso, a vida selvagem da heroína parece ter morrido como a vida dos guaximins na parede, uma maneira irônica e quase sombria, como a iluminação da cena, para demonstrar isso. A decoração do ambiente também faz referência a uma vida pregressa de aventuras da personagem.

Podemos imaginar que ela se casou com John Smith, foi para Inglaterra e não se adaptou a vida urbana, vivendo triste e solitária repleta de recordações e animais domesticados. Uma observação sobre essa imagem e sua legenda, tanto no site quanto nas entrevistas a artista fala que a série foi produzida entre

2007 e 2009, mas a legenda nesta foto é de 2010. Não localizamos nenhuma informação sobre isso.

Goldstein fala sobre sua Pocahontas:

(...) depois que seu amor desapareceu, ela esperou e esperou e acabou entrando em depressão e não saindo de casa. Atualmente ela trabalha em casa e suas únicas interações pessoais são com as pessoas que fazem as entregas e retiradas de mercadorias na sua casa, com seus gatos e seu único cachorro. (THE DAILY BEAST, 2013, s/n, tradução nossa).

Rapunzel

Sentada com um semblante abatido e desolado, olhos fechados e pés descalços, Rapunzel recebe medicamento venoso e segura seus longos cabelos transformados em peruca, em um quarto frio e inóspito de hospital (Figura 28). A cor predominante da imagem é o cinza e a personagem e sua medicação estão no centro da cena. A iluminação parecer focada na cabeça raspada da modelo e faz uma sombra marcante da medicação na parede de fundo.



Figura 28: **Rapunzel**. Fallen Princesses. GOLDESTINE, Diana. 2008.
Fonte site dinagoldstein.com

Na versão de Goldstein Rapunzel perde seus cabelos, característica mais importante e definidora da personagem, para uma doença que assombra muitas mulheres pela gravidade, dores e tratamento. Rapunzel expressa desolamento e tristeza, revelando que além dos cabelos, perdeu também sua autoestima, colocando em discussão o quanto a beleza é importante para a princesa e para as mulheres atuais. Perdendo a beleza perdemos tudo? A artista revela:

Rapunzel foi o começo de tudo. Para mim, o cabelo simboliza a característica feminina final, e a ideia do cabelo ideal, do cabelo perfeito, do cabelo mais feminino - o cabelo é muito importante para as mulheres e é colocado muito peso nele. Aqui, Rapunzel perdeu todo o seu lindo cabelo para o câncer. Muitas pessoas passando por câncer me escreveram e disseram que esta imagem realmente transmite o que elas estavam sentindo, e o que elas estavam passando (THE DAILY BEAST, 2013, s/n, tradução nossa).



Figura 29: **Princess Pea**. Fallen Princesses. GOLDESTEIN, Diana. 2009.
Fonte site dinagoldstein.com

A Princesa e a Ervilha

Não encontramos um filme de animação da Disney sobre esta princesa. A animação que localizamos adaptada do conto de Hans Christian Andersen é do estúdio Swan Productions (2002)⁷⁰. Na história a princesa aparece no meio da noite em um castelo, fugindo do seu reino que fora invadido. Lá é acolhida e colocada em um aposento com uma cama com sete colchões e uma ervilha, em um teste feito pela rainha. Ao sentir desconforto durante a noite, a moça é reconhecida como princesa e assim imediatamente pedida em casamento pelo príncipe, que parte em missão para salvar seu reino.

Na imagem de Goldstein (Figura 29) predominam as cores bege e azul, presentes no chão, no céu e nos colchões. A Princesa está em primeiro plano e no centro da imagem, mas além de estar sentada no topo dos quatorze colchões (e não sete como na animação), sua imagem parece desfocada e fora de

⁷⁰ A animação A Princesa e a Ervilha foi dirigido por Mark Swan e lançado em 16 agosto de 2002 como uma produção americano-húngaro pela Feature Films for Families & Swan Productions. Maiores informações no site: <https://www.imdb.com/title/tt0146063/>

proporção o que dificultada a visualização completa do seu rosto e de detalhes do seu corpo e figurino.

O cenário é um lixão a céu aberto, local de proliferação de doenças, geração de maus odores e poluição. Em termos ambientais, os lixões agravam a poluição do ar, do solo e das águas e ainda provocam poluição visual. Quanto maior o consumo maior a produção de lixo, nesta imagem a artista parece denunciar o consumo excessivo do Ocidente, e o descarte de maneira inapropriada em países em desenvolvimento. Os Estados Unidos é atualmente o maior produtor de lixo do mundo - 232 milhões de toneladas de lixo, e os países africanos recebem 90% do lixo eletrônico do mundo (G1.Globo.com, 2015).

Quais são os motivos que levaram a princesa para um lixão? Ela foi descartada como um colchão velho? Godlstein diz na entrevista o que pensou sobre essa imagem:

Eu queria falar sobre a quantidade de lixo que criamos neste mundo, então eu usei a história da 'Princesa e a Ervilha' porque muitos dos nossos colchões acabam no lixão, e ela foi jogada fora com o colchões. Você encontrará isso em muitos reinos - quando alguém perde o reino, e perde o título, não é mais relevante. Hoje, as pessoas descartam outras pessoas com muita facilidade. (THE DAILY BEAST, 2013, s/n, tradução nossa).

Chapeuzinho

Nesta imagem (Figura 30) há um predomínio dos tons amarelo, alaranjado, vermelho e verde. A personagem está no centro de uma floresta, com seu famoso gorro vermelho e sua cesta de piquenique. O título da obra é carregado de ironia: “Not-so-little red riding hood”. Na série apenas ela e “Snowy”, ganharam títulos diferentes dos nomes das personagens. Primeiramente surge uma dúvida da inserção dessa personagem em uma série sobre princesas. Chapeuzinho não é princesa, nem de nascimento, nem de casamento, então por que faz parte desta série?



Figura 30: “**Not-so-little red riding hood**”. Fallen Princesses. GOLDESTINE, Diana. 2008.

Fonte site dinagoldstein.com

Se resgatarmos a história da personagem, temos a versão de Charles Perrault (1628 – 1703) em que uma moça jovem e atraente ao sair da sua aldeia é enganada pelo lobo, a jovem deita-se nua na cama com o animal e morre devorada por ele. Escrita para a corte do rei Louis XIV, o conto pretendia alertar as mulheres sobre os avanços de pretendentes inescrupulosos.

Na versão dos irmãos Grimm (1785 – 1863), foi inserido a figura do caçador que abre a barriga do lobo e resgata avó e a menina. Nesta versão a menina inocente ao desobedecer à mãe, coloca sua vida e da avó em perigo, e os valores do conto permeiam pela obediência, respeito aos mais velhos, amor fraternal e lealdade (PEREZ, 2017).

Os enredos apesar de muito interessantes, por si só, não desvendam o motivo da personagem na série, somando a isso a declarações da artista abaixo, localizadas em um pdf com um compilado⁷¹ de críticas a esta imagem, temos o seguinte:

Quando criei “Fallen Princesses”, concentrei-me em questões que toda mulher enfrenta. Todos nós temos nossos demônios e lutas. Minha mãe sempre estava acima do peso e infeliz com isso. Eu testemunhei como ela foi tratada de forma diferente e julgada pela sociedade e seus ideais irrealistas. Isso me afetou quando criança e como adulto. Ela estava constantemente experimentando dietas que sempre falhavam. Como tantas mulheres, ela comeria mais e se importaria menos com isso, quando estivesse infeliz. (GOLDSTEIN, 2009, s/p, tradução nossa).

⁷¹ No link: <http://www.fallenprincesses.com/conflict-controversy/> existe um pdf com um compilado de críticas e comentário da artista sobre a fotografia da Chapeuzinho Vermelho.

Como a mãe da artista foi uma de suas motivações para a série, sua relação com o peso e o corpo poderia ser importante de ser retratada, e como a história da Chapeuzinho tem toda uma ligação com comida e corpo, supomos que Goldstein usou algo similar a “licença poética” para a inserção dessa personagem na série, mesmo ela não sendo uma princesa.

Retomando a análise da imagem, na versão de Goldstein, Chapeuzinho está obesa e pelos itens da cesta, (hamburguers, batata frita e refrigerante) de uma cadeia de fast food americana, é adepta de uma alimentação pronta, rápida, industrializada e com poucos nutrientes. A cor do sapato escolhida, amarelo, em conjunto com a capa vermelha da personagem, reforçam as cores do fast food que tem sua logomarca impressa no copo.

Chapeuzinho é obesa por que come muito fast food? Ou por comer muito fast food é obesa? Na sociedade que vivemos a praticidade e a conveniência se tornam mais importante do que a qualidade de nossa alimentação e da nossa vida? Nesta versão poderíamos sugerir que o “lobo” que Chapeuzinho encontra na floresta e fora dela é a luta contra o peso e os ideais de beleza?

No dia a dia nem sempre temos tempo para prepararmos uma boa alimentação, Goldstein como mãe de duas filhas, também parece reforçar essa questão. Na entrevista ao The Daily Beast a artista revela:

Toda a sua vida, Chapeuzinho Vermelho cuidou de sua mãe e avó e nunca fez nada por si mesma, ou teve tempo para ser boa para si mesma; ela está sempre cuidando dos outros. Chega a um ponto em que simplesmente não se importa mais consigo mesma, e quando ela vai até a casa da avó, ela para no McDonald's porque é rápido e conveniente. Como mãe, eu sei o que é não ter tempo para preparar uma refeição enorme e saudável o tempo todo, e para as pessoas que não têm dinheiro, elas têm que ir a lugares como o McDonald's porque uma boa comida é muito mais cara. (The Daily Beast, 2013, s/n, tradução nossa).

Contextualizadas as imagens, vamos para a última sessão do capítulo 3, com a apresentação do estudo de caso da imagem de Branca de Neve, presente no primeiro longa de animação de Walt Disney (1937) e primeira princesa a ingressar na franquia Disney Princess (2000).

3.5. ANÁLISE DA OBRA SNOWY



Figura 31: **Snowy**. Fallen Princesses. GOLDESTAIN, Diana. 2008. Fonte site dinagoldstein.com

BANCO DE DADOS
ANÁLISE DA IMAGEM FOTOGRÁFICA
QUADRO 2 – NÍVEL CONTEXTUAL

DADOS GERAIS	
TÍTULO	Snowy
AUTOR	Dina Goldstein
NACIONALIDADE	Israel
ANO	2008
PROCEDÊNCIA IMAGEM	Site: www.fallenprincesses.com
GÊNERO	Fotografia artística
GÊNERO 2	Não procede
GÊNERO 3	Não procede
MOVIMENTO	Surrealismo Pop

PARÂMETROS TÉCNICOS	
P/B – COR	Cor
FORMATO	714x 493 pxls
CÂMARA	Câmera digital de médio formato marca Hasseblad (Photolife.com)
SUPORTE	Fotografia digital (Photolife.com)
OBJETIVAS	50mm ou média angular (semelhante ao olho humano)
OUTRAS INFORMAÇÕES	A artista usa Lightroom e Phocus nos seus trabalhos. (Photolife.com) *programas que tem como finalidade atender o fotógrafo digital em todas as etapas do seu fluxo de trabalho, desde a ingestão dos arquivos até a saída do material, passando pela edição, organização física e lógica, tratamento e até pequenas manipulações.

COMENTÁRIOS	Imagens disponíveis também no site da artista: www.dinagoldstein.com e no site fallenprincess.com
-------------	--

Nível Morfológico

O cenário é aparentemente uma sala de estar de uma casa, os personagens da cena são: uma mulher, um homem, quatro crianças e um cão. O homem e a mulher são jovens, aproximadamente da mesma idade, e estão com crianças, o que nos faz pensar que formam um casal com seus filhos, em um ambiente doméstico comum e cotidiano.

No fundo da sala há uma parede com textura de pedra e madeira, uma lareira aparentemente em desuso com um relógio e revistas na barra frontal e duas plantas, uma em cada lateral da imagem que parecem ser da espécie pata-de-elefante. Conhecida por sua beleza e imponência, esta planta praticamente não exige cuidados e manutenção, e alcança altos valores no mercado de plantas ornamentais (Jardineiro.net, 2014).

O carpete está sujo e desbotado, existem diversos objetos espalhados pelo chão, o vestido da mulher está descorado, e a calça do homem está furada. Com exceção do bebê no segundo plano da imagem, todas as crianças demonstram irritação e desconforto e estão com as fraldas aparentemente encharcadas. O cão come os salgadinhos que caíram no chão, a menina agarra a saia da mulher que encara a câmera e o observador, enquanto no seu colo, um bebê chora, e o outro também olha para a câmera.

Analisando a aparência e as roupas do casal, deduzimos serem Branca de Neve e o Príncipe Encantado, esse pensamento é formado pelo reconhecimento e memorização dos personagens da marca Disney amplamente difundidos no cinema, TV, literatura e diversos produtos licenciados.

O príncipe assiste televisão sentado relaxadamente numa poltrona de *capitone* com os pés em uma almofada, uma lata de cerveja *Bitburger* na mão e um pacote de chips *Kettle* ao lado. Ao seu entorno uma mesa de mármore com pés torneados de madeira e um quadro com moldura rococó. O conjunto dos móveis demonstra uma certa sofisticação a esse lado da sala. Já próximo a Branca de Neve temos com cortina de voal, uma TV de tubo (popular nos anos 1990), e

uma mesa fazendo a função de rack, ou seja, apenas objetos simples e de baixo custo.

Segundo Dias (2013, p. 154) essa representação verossímil da realidade é decorrência da grande presença de signos icônicos. Os elementos apresentados na cena têm total semelhança com os objetos do mundo real que representam, induzindo o leitor a uma interpretação de veracidade da imagem. Nesse ponto de vista as fotografias são índices de momentos, eventos e lugares, uma vez que remetem o leitor a objetos (dinâmicos e imediatos) fora da imagem.

Em relação à iluminação da fotografia, é possível perceber o uso de luzes artificiais iluminando os personagens e objetos da sala, de modo a destacar parte deles em detrimento de outros. Isso é notado pelas sombras presentes na cena; há sombras mais nítidas que outras no chão e nas paredes, o que comprova a existência de mais de uma fonte de luz.

A cor é também um dos elementos importantes da imagem, é através da cor das roupas, por exemplo, que reconhecemos as personagens principais. Conseguimos inferir também que as principais cores dos objetos que compõem o cenário, marrom e cinza, foram escolhidos para harmonização cromática e contraste entre as cores usadas pelos personagens: azul, amarelo e vermelho que são as cores que se destacam na composição.

Nível Compositivo

Primeiramente, podemos destacar, o uso da perspectiva para compor a cena. Esta perspectiva, com ponto de fuga no fundo à esquerda da imagem, ajuda a criar os planos da fotografia e a guiar o olhar do espectador. O que nos chama mais atenção, por estar em primeiro plano e nos olhando diretamente é a Branca de Neve, seguida pelos dois bebês no seu colo. A partir daí, nosso olhar vaga pela fotografia, seguindo a linha do ponto de fuga, e retomando à Branca de Neve.

A fotografia possui um ritmo marcado pela disposição dos personagens e objetos na cena, reforçada pela perspectiva da foto. Ao mesmo tempo que em que nosso olhar percorre a imagem, o ritmo ajuda a passar uma sensação de movimento à cena. O enquadramento da foto é na horizontal, e o fotógrafo se posiciona de cima para baixo reforçando uma leitura de opressão. O posicionamento descentralizado da personagem principal também induz uma tensão a medida que o olho tenta criar seu próprio equilíbrio.

Analizando a construção da fotografia e seus elementos, detectamos uma performance e encenação, marca característica de fotografias de quadro vivo encenado das séries de Goldstein. A cena foi cuidadosamente elaborada e todos os elementos exercem uma função determinada, ou seja, não estão lá por acaso, conforme observamos também nas outras imagens da série, demonstrando conexão ao conceito criado para “Fallen Princesses”.

Nível Enunciativo

Começando pelo título, Branca de Neve em inglês é “Snow White”, mas o nome dado a obra é “Snowy”, um diminutivo que aponta com certa ironia uma relação de intimidade com o espectador, reforçando que a personagem é como um “amiga” do público, e evidenciando o título como um elemento da obra. Para Poveda (2017, p.10, tradução nossa) o título irônico da obra sinaliza que esse personagem é como um velho amigo que a vida não tem tratado bem.

Branca de Neve olha diretamente para a câmera e para o espectador, com uma expressão séria mas que demonstra frustração e decepção. Como o ângulo da foto é de cima para baixo, a personagem está ainda mais inferiorizada. Assim, a artista provoca uma reação diferente entre espectadores crianças e adultos. Os adultos observam com certa tristeza e superioridade a princesa idealizada da sua infância passando por problemas do mundo real.

A princesa usa um vestido desbotado e está descalça, demonstrando um certo descuido com a aparência; entretanto ela está penteada e maquiada. A aparência frágil e desalinhada, não esconde o corpo magro e a beleza da

modelo, que segue o padrão estético dos Estúdios Disney, padrão este que está presente em nove das dez das imagens da série, cujas princesas apesar dos dramas individuais, são magras, belas, bem vestidas, penteadas e maquiadas. Um bebê chora no seu colo, enquanto a menina no chão agarra sua saia, as crianças claramente demandam a atenção da princesa, enquanto o príncipe, com ar preguiçoso, parece alheio a família ocupando quase que um papel de figuração na cena, bem diferente do que acontece nas animações da Disney em que os príncipes são o centro das atenções das histórias, salvando as princesas de seus tristes destinos e as levando para um casamento feliz no final da história.

Como dissemos anteriormente os animais são presenças importantes nos filmes de princesas, na animação de Branca de Neve os animais a guiam pela floresta, colaboram na arrumação da cabana, e avisam aos anões que ela foi enfeitiçada. Na obra de Goldstein, o animal doméstico escolhido, um cão da raça buldogue francês, parece ser mais um elemento que demanda atenção e cuidados da Branca de Neve.

Já os personagens masculinos são normalmente acompanhados de animais grandes e fortes, como cavalos ou leões, reconhecidos como signos de virilidade e poder. Na imagem o príncipe assisti uma partida de polo na TV, daí temos dois signos: o cavalo e o esporte, conhecido como o “esporte dos príncipes”⁷². Ainda sobre o Príncipe Encantando, sua calça está furada, passando uma imagem de decadência com sua aparência de nobre.

O desgaste dos móveis e objetos, o carpete sujo e desbotado; o descuido com as plantas; o desleixo com as roupas, o desconforto das crianças, demonstram uma certa displicência dos pais e a desorganização do ambiente como um todo; nos permitindo dizer que se trata de uma família falida, desorganizada, e descuidada. Dias (2013, p. 155) também faz essa leitura ao dizer que a cena retratada pode ser interpretada como uma representação de uma família desorganizada, sem cuidado com os filhos e com o ambiente físico familiar.

⁷² Polo Equestre, o esporte dos príncipes. 2014. Disponível em: <http://www.elitemagazine.com.br/flashelite/esportes/polo-equestre-o-esporte-dos-principes/> Acesso em 20/12/2108.

A totalidade da imagem parece enunciar os lados do homem e da mulher na sociedade contemporânea, marcando uma relação com muitas questões tradicionais sobre os papéis de gênero e casamento. A mulher está em um lugar de submissão, demonstrando decepção e desamparo, com a responsabilidade de cuidar dos filhos e da casa. Enquanto o homem apenas descansa em um lugar neutro com certa nobreza. A disparidade do status da realeza e das mulheres do dia a dia é escancarada na face da princesa, que sem servos, e com um príncipe desinteressado, não parece viver o “felizes para sempre”.

Goldstein comenta, em entrevista, a inspiração dessa imagem:

(...) minha intenção com a imagem foi mostrar que eles perderam o reino e foram exilados no subúrbio, então acabam no subúrbio sem ajuda doméstica, e Branca de Neve volta a trabalhar tão pesado quanto era obrigada na infância - e ela odeia isso. O príncipe tem que lidar com a recessão, perdeu seu emprego e não encontra um novo, e isso afeta seu ego, e ele está muito deprimido. Então agora, Branca de Neve está presa nesse inferno doméstico. (THE DAILY BEAST, 2013).

O comentário da artista revela que a leitura da imagem perpassa suas intenções, como afirma Joly (1996, p.43- 44) “o trabalho do analista é precisamente decifrar as significações da imagem (...) o próprio autor não domina toda a significação da imagem que produz”. O que conta agora nesta e nas outras imagens da série é o que conseguimos ver, interpretar e compreender através da imagem, independente do propósito da artista.

Joly (1996) complementa que interpretar uma mensagem não consiste em tentar localizar uma mensagem preexistente, mas em compreender o que essa mensagem, nessas circunstâncias, provoca de significações no momento presente, buscando pontos de referência em relação a interpretação de outros leitores, e não nas hipotéticas intenções do autor. Foi exatamente isso que fizemos nesse estudo de caso, buscamos aporte metodológico para a leitura da imagem e a pesquisa de outros analistas sobre a série.

Assim encerramos o capítulo com essa imersão na vida da artista e na série *Fallen Princesses*, sendo capazes de identificar através do estudo de caso a desconstrução da imagem das princesas da Disney na obra *Snowy* (2008), em que Goldstein satiriza com muito humor a fantasia romântica do “felizes para sempre” com o retrato da vida de casada de Branca de Neve.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao tratarmos do tema da representação do imaginário das princesas na contemporaneidade, delimitando o estudo na série *Fallen Princesses* (2007-2009), conseguimos atingir nosso objetivo principal nessa pesquisa de identificar a desconstrução do imaginário das princesas Disney, com o recurso da artista de inseri-las em situações desconfortáveis e conflituosas da atualidade, questionando padrões de beleza e papéis de gênero predominantes no ocidente.

Buscamos descrever os processos de significação decorrentes da interpretação de uma das fotografias da série: a obra *Snowy* (2008), sob a ótica da metodologia de análise de imagens da Universitat Jaume I de Castelló da Espanha e da análise do contexto social e histórico da obra. Inicialmente percebemos que as personagens da série são reconhecidas como princesas da Disney⁷³ por meio de processos de rememoração e reconhecimento, que no caso de *Snowy* (2008), trata-se de Branca de Neve.

Relembrando o período de lançamento da animação de Branca de Neve, 1937, um pouco antes da Segunda Guerra Mundial, esta personagem evidenciava a representatividade da mulher daquela época, ou seja, uma dona de casa que demonstra satisfação por cuidar da casa e da família, sem qualquer outra ambição ou expectativa, além da busca do marido ideal: um homem provedor e protetor.

Ao longo das décadas, percebemos que os Estúdios Disney foram atualizando suas princesas com personagens mais determinadas e independentes, inclusive desvinculadas da necessidade da figura masculina, entretanto, apesar das conquistas, é inegável que as produções cinematográficas ainda estão repletas de estereótipos e ideologias, principalmente na questão de gênero e dos padrões de beleza.

⁷³ Observando que não foi localizada animação da Disney com “A Princesa e a Ervilha” e que Chapeuzinho Vermelho não é princesa, e não tem animação da Disney.

Para Giroux (1995) os filmes da Disney combinam uma ideologia de encantamento e inocência, e suas histórias ajudam as crianças a compreender quem elas são, o que são as sociedades e o que significa construir um mundo de fantasia num ambiente adulto. O autor prossegue reforçando a predominância da Disney no mercado da mídia e do entretenimento, e não apenas na indústria cinematográfica:

A legitimidade imperativa e a autoridade cultural desses filmes advêm, em parte, de sua forma singular de representação, mas essa autoridade é também produzida e assegurada no contexto da predominância de um aparato de mídia cada vez mais amplo. Esse aparato está equipado com uma impressionante tecnologia, com magníficos efeitos de som e imagem e suas “simpáticas” e “amáveis” histórias são apresentadas na atraente embalagem do entretenimento. (GIROUX, 1995, pg.51).

Para o autor, a cultura infantil é uma esfera onde o entretenimento, a defesa de ideias políticas e o prazer se encontram para construir concepções do que significa ser criança – uma combinação de posições de gênero, raciais e de classe, através das quais elas se definem em relação a uma diversidade de outros. As identidades das crianças assim são amplamente moldadas na cultura visual da televisão e do cinema.

Com o alcance e a influência cultural da Disney e o poder que ela exerce sobre os múltiplos níveis da cultura infantil acreditamos ser de suma importância estudar sobre esse tema. Nesta pesquisa realizamos os estudos em duas frentes: na primeira parte analisamos como a Disney constrói o imaginário das princesas e na segunda como ele é desconstruído na obra de Goldstein.

Assim nos primeiros capítulos compreendemos o papel da Disney no cenário estético contemporâneo, com seus produtos carregados de afeto e criatividade, apelando para o imaginário e a emoção dos consumidores. Apontamos também a carga ideológica e os interesses comerciais na mudança das histórias e na construção imagética das protagonistas dos contos de fadas visando a identificação da marca Disney.

Em seguida, entendemos como os Estúdios Disney, com os filmes, e como a

franquia Disney Princess, com o comércio da imagem das princesas em produtos infantis, constroem, massificam e circulam este imaginário intrinsecamente ligado à feminilidade e ao consumo ao redor do mundo.

Na segunda parte da dissertação, vimos como artistas contemporâneos tentam intervir nessa realidade, com uma leitura contrária e crítica aos códigos dominantes da Disney, propondo e promovendo uma reflexão destas personagens e obras, instigando o espectador a um olhar não apenas contemplativo das imagens, mas buscando uma atualização do imaginário das princesas contemporâneas.

Acreditamos que as produções com o tema das princesas de Goldstein e dos outros artistas, problematizam e ampliam as relações das histórias que elas evocam, tornando os conteúdos ideológicos abertos ao questionamento e a crítica, e ainda reivindicando um novo significado a essas representações e uma nova concepção dos papéis de gênero.

Com a imersão na vida da artista e na série *Fallen Princesses* (2007-2009), com o aporte da metodologia da Universitat Jaume I de Castelló da Espanha, para a análise das imagens, identificamos o discurso estético presente nas fotografias da série e percebemos uma contextualização contemporânea que questiona e re-significa o lugar social feminino na sociedade atual, o que confirma nossa hipótese de que a artista ao transportar as princesas da fantasia para o um mundo real de dificuldades e desafios, quebra paradigmas estéticos e sociais e cria novas referências para esse personagens.

Para Giroux (1995) habitamos uma cultura fotocêntrica, auditiva e televisual na qual a proliferação das imagens tem uma abordagem de conhecimento e subjetividade. Além disso, o mundo das imagens deve ser entendido como um terreno de contestação, pois sempre haverá uma escolha do que é inserido e do que é excluído. Com esta consciência estaremos mais aptos a ler as imagens de forma mais produtiva e crítica, sem esquecer que as interpretações são sempre mutáveis, contingentes e parciais.

Durante as análises concluímos que a série *Fallen Princesses* é uma série de fotografias de quadro vivo encenada, em que a artista traz personagens dramáticos numa composição exagerada de cores e texturas em um cenário do mundo “real”. Cada imagem conta uma história e as narrativas apresentam princesas fragilizadas e infelizes, constraçando com a imagem de princesa perfeita do universo mágico da Disney.

Gostaríamos de propor uma reflexão final sobre a série: das dez fotografias apenas duas imagens tiveram títulos diferentes dos nomes das personagens nas animações: Branca de Neve (Figura 31) como falamos acima, e Chapeuzinho Vermelho (Figura 30) que ganhou o título “Not-so-little red riding hood”, numa tradução livre: “não tão pequena chapeuzinho vermelho”, um apelido ainda mais irônico, já que se trata de uma modelo obesa. Fica evidente assim, que a artista nestes casos usou o título da fotografia, como mais um elemento da obra.

Em toda série o príncipe está presente em apenas duas imagens: Branca de Neve (Figura 31) e Bela Adormecida (Figura 23). Em Branca de Neve, ele faz um papel secundário, mas em Bela Adormecida, tem um papel de destaque, é o centro da composição, mas mesmo assim não teve condições de resolver o conflito da princesa. Em Pocahontas (Figura 27), o príncipe aparece de maneira inusitada (ou insinuada) através de um porta-retrato. A condição e a ausência do príncipe nas imagens parece evidenciar o protagonismo feminino dos tempos atuais.

Para Poveda (2017), a Disney propõe uma visão simplista das relações românticas colocando o homem no centro da felicidade das princesas, e Goldstein aproveita a referência para retratar suas princesas ligadas a personagens masculinos. No caso de Branca de Neve e Bela Adormecida, eles são incapazes de satisfazer suas necessidades. Nas outras imagens, os homens ausentes, abandonaram as princesas a própria sorte frente aos problemas da vida moderna.

Quanto aos animais, na série de Goldstein, eles estão em Branca de Neve (Figura 31) e Pocahontas (Figura 27). Em ambas imagens seus papéis são curiosos e provocativos, mas em Pocahontas (Figura 27) eles estão presentes de forma muito irônica: além dos gatos e do cachorro, com todos os signos que estes animais representam, há peles de guaximins mortos na parede, animal de estimação da personagem no filme.

O padrão jovem, magra, bela e maquiada ditado pelos Estúdios Disney, parece influenciar a escolha das modelos de Goldstein também. Apenas Jasmine (Figura 26) e Pocahontas (Figura 27), não são brancas, mas nesse caso o Estúdio e a artista apenas respeitaram as nacionalidades das personagens. Entretanto elas são jovens, belas, magras, e estão maquiadas. Aliás Jasmine (Figura 26) está fortemente produzida para uma mulher na linha de frente de um exército. A única princesa negra da Disney, Tiana, não entrou na série.

Para Poveda (2017), apesar de seguir o padrão estético da Disney, a artista promove certas mudanças físicas que nos ajudam a perceber a passagem do tempo e os estragos da vida moderna. Como em Rapunzel (Figura 28) e Bela (Figura 24) que perderam suas características mais marcantes: os cabelos e a beleza, respectivamente - para mostrar como as doenças e a passagem do tempo perturbam esses dois ícones femininos. Ambas estão frágeis pela perda e embora estejam vestidas como princesas, suas posturas sinalizam desamparo e medo.

Entretanto a alteração corporal mais marcante é a de Chapeuzinho (Figura 30) a única personagem que não segue o padrão estético estabelecido. Será que a escolha das modelos apenas reflete o desejo de auto identificação da artista aos seus personagens e enredos? Será que a artista tem pré-conceitos que não foram identificados nem por ela mesmo durante o projeto? Ou será que essa escolha também reflete uma crítica que nos indica que mesmo com toda a beleza não há como escapar das mazelas e dos sofrimentos do mundo?

Vejamos as outras princesas: Ariel (Figura 22) exala beleza e sedução e foi encarcerada; Cinderela (Figura 25) continua atraindo todos os olhares a sua volta, mas está infeliz e solitária; A Princesa (de A Princesa e a Ervilha - Figura

29), apesar de toda beleza, parece ter sido simplesmente descartada. Talvez aí esteja a resposta para a escolha das modelos: não importa sua aparência física, você vai sofrer, adoecer, envelhecer e morrer.

Isso é o que também entende Poveda (2017) quando diz que o objetivo de Goldstein, além de expressar a impossibilidade do "felizes para sempre", é provar que o ambiente nos define mas do que parece, e que ser magra e bela não livra ninguém dos problemas do mundo contemporâneo. A princesa da Disney representa a figura feminina convertida a objeto de desejo e assim é apresentada como modelo para meninas e mulheres. A estetização do bem é levada ao extremo, onde a magreza e o glamour são a única maneira de alcançar a felicidade, e Goldstein expõe isso ao apresentar as belas princesas em situações de dificuldade.

Poveda (2017) prossegue dizendo que Goldstein também critica o consumismo, visto que mesmo belas e com vestidos brilhantes o mundo das princesas é triste e sombrio. Os elementos são exagerados no melodrama para obter o impacto sobre o espectador e sua consequente meditação sobre o consumo e a crítica aos ideais inatingíveis de beleza que os meios de comunicação apresentam às mulheres.

A proposta de enredo da artista se parece muito mais com os contos originais onde a enfermidade e a morte eram presentes, do que com as adaptações do cinema infantil em que o mundo mágico da perfeição reina absoluto. As fotografias escancaram o fato que as princesas não estão preparadas para vencer as adversidades da vida, e se elas são o modelo mais forte do feminino em nossa sociedade, como ficarão as meninas desse século?

Para Poveda (2017) Goldstein critica os estereótipos e padrões estéticos apresentados às meninas nas animações. A série convida o espectador a observar suas heroínas da infância a partir da maturidade. Quase todas as princesas possuem uma postura fraca e frágil contrastando com a imagem de poder e glamour apresentadas pela Disney. A passagem do tempo faz com que muitas das protagonistas percam seus principais atributos (beleza e juventude)

em uma clara crítica da frustração que o espectador infantil encontrará quando alcançar o mundo adulto.

Ao final dessa pesquisa concluímos que a obra de Goldstein instiga o espectador a vivenciar os conflitos e dificuldades que as meninas encontram ao longo da vida e a falta de modelos positivos para ajudá-las a enfrentarem estas adversidades. Já vimos que os contos de fada são adaptados a cada sociedade, é evidente a necessidade de uma revisão dos modelos femininos e acreditamos que as animações da Disney poderiam e deveriam apresentar modelos que verdadeiramente representassem a mulher contemporânea.

Com esta dissertação buscamos compreender a dinâmica do processo de criação nas mídias contemporâneas, e estabelecemos um modelo de análise para a série *Fallen Princesses* (2007-2009) da artista Dina Goldstein, testado com a fotografia de *Snowy* (2008), que inaugura possibilidades para o estudo completo das outras imagens dessa série, assim como das outras séries da artista em futuras pesquisas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W; HORKHEIMER, Max. **A Indústria Cultural: o iluminismo como mistificação de massas**. In: Adorno Theodor W. Indústria Cultural e Sociedade. 4ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

Ariel. Disponível em < <http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Ariel> > acesso em 10/01/2018.

BASTOS, Maíra Bastos. **Convergências e divergências na idealização da mulher no discurso cinematográfico contemporâneo em diálogo com os contos de fadas clássicos**. XI Congresso Internacional da ABRALIC. Julho de 2008.

BAUMAN, Zigmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 2008.

BAXANDALL, Michael. **Padrões de intenção: a explicação histórica dos quadros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BELLINI, L. A.; MUCELIN, C. **A. Semiótica, semiose e signo: análise sónica de uma imagem fotográfica com base em tricotomias de C. S. Peirce**. Koan: Revista de Educação e Complexidade, n. 1, jan. 2013

Bela. Disponível em < <http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Bela> > acesso em 10/01/2018.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. In: ADORNO et al. Teoria da Cultura de massa. Trad. de Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000. p. 221-254.

Branca de Neve. Disponível em < http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Branca_de_Neve > acesso em 10/01/2018.

CADETE, Ercília. **Disneyzação x Mercado Consumidor Infantil**. 2010. Disponível em <<http://epistemologizando.blogspot.com.br/2010/07/disneyzacao-x-mercado-consumidor.html>> Acesso em 18/07/2016.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Trad. Maurício Santana Dias. 5ª. Ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2005.

CHMIELESWIKI Dawn, ELLER Claudia. **Disney restyles 'Rapunzel' to appeal to boys**. Disponível em <<http://articles.latimes.com/2010/mar/09/business/la-fi-ct-disney9-2010mar09>> acesso em 10 de janeiro de 2018.

Cinderela 2. Disponível em < http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Cinderela_2_-_Os_Sonhos_Se_Realizam > acesso em 10/01/2018.

COELHO, Teixeira. **Moderno pós-moderno: modos & versões**. São Paulo: Iluminuras, 2011.

CONTOS DE GRIMM. **Branca de Neve - Um conto de fadas dos Irmãos Grimm**. Disponível em: https://www.grimmstories.com/pt/grimm_contos/branca_de_neve. Acesso em 01/06/2018.

COOK, Daniel Thomas (2004). **The Commodification of Childhood: the Children's clothing industry and the rise of the child consumer**. Durham & London: Duke University Press.

CORNACHIONI Jaqueline. **A Evolução das Princesas Disney**. 2017. Disponível em < <http://cinematecando.com.br/evolucao-das-princesas-da-disney/> > Acesso em 10/01/2018.

COTTON, C. A Fotografia como Arte Contemporânea. 1ª edição ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

DANTO Arthur C. **Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história**. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.

DIAS, Maria do Livramento da Silva e all. **Fallen Princesses: uma Análise Semiótica**. 2013. Disponível em < https://www.researchgate.net/publication/307803921_FALLEN_PRINCESSES_UMA_ANALISE_SEMIOTICA > Acesso em 04/12/2017.

DINA GOLDSTEIN. Disponível em: <www.dinagoldstein.com>. Acesso em novembro de 2017.

Disney. Disponível em <<http://disney.com>> Acesso em 20 de dezembro de 2017.

Disney Princesses. Disponível em <<http://princesas.disney.pt/> > Acesso em 18/07/2017

DUMKA Barry. **Pop Surrealism Dina Goldstein and the Revolution in the Contemporary Art**. 2009. Disponível em: < www.dinagoldstein.com > Acesso em fevereiro de 2018.

FALLEN PRINCESSES. Disponível em: <www.fallenprincesses.com>. Acesso em novembro/2017.

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura do Consumo e Pós-Modernismo**. Editora, Studio Nobel, 1995.

FONTES, Juliana Reis. **Os Filmes da Disney são bons para seus filhos?** 2012. Disponível em <<http://cinematografouepb.blogspot.com.br/2012/05/os-filmes-da-disney-sao-bons-para-seus.html>> Acesso em 28 de outubro de 2015.

FOSSATI, Carolina. **Categorias de Narratividade no Cinema de Animação**. Atualização dos Valores Éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin V. I Porto Alegre 2010.

FOSTER, Hall. **O retorno do real**. In: O retorno do Real. São Paulo: CosacNaify, 2015.

GAUTHIER, Jorge. **Elsa pode ser a primeira personagem lésbica da Disney em Frozen 2?** Disponível em < <http://blogs.correio24horas.com.br/mesalte/elsa-pode-ser-a-primeira-princesa-lesbica-da-disney-em-frozen-2-vote-na-enquete/> > Acesso em 05 de julho de 2016.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de Pesquisa**. São Paulo. Ed. Atlas. 1987.

GIL, María del Mar Pérez. **El Cuento de Hadas feminista y las hablas manipuladas del mito: De la Literatura a las Artes Visuales**. Amaltea Revista de mitocrítica. Universidad Complutense Madrid, Vol 5, p. 173-197, julho 2013.

GIROUX, Henry. **Os filmes da Disney são bons para seus filhos?** In: Steinberg, Shirley R; Kincheloe, Joe L. In: (Orgs). A construção corporativa da infância. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira 2001. p.87-108, 2001.

_____. **A Disneyização da cultura Infantil.** In: SILVA, Tomaz Tadeu da; MOREIRA, Antônio Flavio B. (orgs.). Territórios contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais. Petrópolis: Ed. Vozes, 1995.

GLOBO. **Disney faz 'plástica' em princesa de 'Valente' e cria polêmica, diz revista.** Disponível em <<http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2013/05/disney-faz-plastica-em-princesa-de-valente-e-cria-polemica-diz-revista.html>> Acesso em 20/01/2108

GOMES, Rozan. **Missão, visão e valores 3 Pilares que orientam seu negócio,** 2017. Disponível em: <<http://www.administradores.com.br/artigos/empreendedorismo/missao-visao-e-valores-3-pilares-que-orientam-seu-negocio/106072/?desktop=true>>. Acesso em: 20 de dezembro de 2017.

GONZALEZ, Amélia. **90% do lixo eletrônico do mundo são jogados em países africanos.** 2015. Disponível em <<http://g1.globo.com/natureza/blog/nova-etica-social/post/90-do-lixo-eletronico-do-mundo-sao-jogados-em-paises-africanos.html>> Acesso em 20/12/2018.

GUILLÉN, José Mascardó. **El cine de animación: Em más de 100 longametrages.** Madri: Alianza. 1997.

HELLMANN, Risolet Maria. **A trajetória da arte surrealista.** Revista NUPEM 4.6 (2017): 119-131.

HEPHZIBAH, Anderson. **Qual é o verdadeiro significado dos contos de fadas?** 2015. Disponível em http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/01/141219_vert_cul_contos_fadas Acesso em 18/07/2017. Acesso em 20/01/2018.

HONNEF, K. **Arte Contemporânea.** Koln: Benedikt Taschen, 1994.

HOWERTON Kristen. **'Brave': A Parent's Guide to Disney/Pixar's Latest Movie.** 2017. Disponível em < https://www.huffingtonpost.com/kristen-howerton/parents-guide-to-brave_b_1603208.html > Acesso em 20/01/2018.

Investing.com Disponível em< <https://www.investing.com/equities/disney> > Acesso em 08/06/2016.

JARDINEIRO. **Pata-de-elefante - Beaucarnea recurvata.** Disponível em <<https://www.jardineiro.net/plantas/pata-de-elefante-beaucarnea-recurvata.html>> Acesso em 13/12/2017.

Jasmine. Disponível em <<http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Jasmine> > acesso em 10/01/2018

JERÔNIMO, Maria José. **O desenvolvimento da imaginação da criança por meio dos contos de fadas: concepções de crianças e de professores.** Dissertação – UFRN. Rio Grande do Norte. 2016.

JOHNSON, R. Michelle. **The Evolution of Disney Princesses and their Effect on Body Image, Gender Roles, and the Portrayal of Love.** 2015. James

Madison University. Disponível em
<<http://commons.lib.jmu.edu/edspec201019/6>> Acesso em 10/01/2018.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. São Paulo: Papirus, 8ª Edição, 1996.

KIM, Seung Lim. **Pop Surrealism**. Fashion Institute of Technology. August 2010. Estados Unidos, ProQuest LLC, 2015.

LAURETIS, Teresa de. **A Tecnologia do gênero**. In HOLLANDA, Heloísa Buarque de (org.) *Tendências e impasses: O feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. Tradução Suzana Funck.

_____. **Através do espelho: Mulher, cinema e linguagem**. In: *Estudos Feministas*, v.1, n.1. 1993.

LEFEVRE, Sarah T. Parlow. **Princesses and perspective: Feminist perspectives by incongruity in Dina Goldstein's Fallen Princesses**. Presented at the National Communication Association Convention in Washington, D.C. Nov. 24, 2013

LIEBERMAN, Marcia R. **Some Day My Prince Will Come: Female Acculturation through the Fairy Tale**. National Council of Teachers of English. *College English*, Vol. 34, No. 3, pp. 383-395, Dec. 1972.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **O capitalismo estético na era da globalização**. 1ª edição São Paulo. Companhia das Letras, 2015.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo. Senac, 2005.

MAIA, Camila. **Lucro da Disney atinge US\$ 2,4 bi no 3º trimestre do ano fiscal**. 2015. Disponível em <<http://www.valor.com.br/empresas/4164394/lucro-da-walt-disney-atinge-us-24-bi-no-3-trimestre-do-ano-fiscal>> Acesso em 08/06/2016.

MCKEE, Robert. **Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros**. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

MELLO P. Gianni. **O universo simbólico das novas produções cinematográficas infantis: considerações sobre a animação Wall-E**. Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. Ano 4 – Edição 2 – Dezembro 2010- Fevereiro 2011.

MOGADOURO, Cláudia. **O Cinema de Disney e a parceria Pixar**. 2013. Disponível em <<https://www.institutonetclaroembratel.org.br/educacao/nossas-novidades/opiniaio/o-cinema-de-disney-e-a-parceria-pixar/>> Acesso em 08/06/2017.

MORAES, Denis. **A Lógica da Mídia no Sistema de Poder Mundial**. Revista Eletrônica Internacional de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación, Vol. VI, n. 2, Mayo – Ago. 2004. Disponível em <<http://eptic.com.br/>> Acesso em 20/01/2018.

MONTGOMERY, Jenny. **Dina goldstein merging humour and pop culture to make a point**. Revista PhotoLife, Canadá, edição Outubro/Novembro, p. 32-38, 2016.

Mulan. Disponível em < [http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Mulan_\(personagem\)](http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Mulan_(personagem)) > Acesso em 20 de janeiro de 2018.

O ARQUÉTIPO. O que é Arquétipo? Disponível em < <https://oarquetipo.wordpress.com/o-arquetipo/> > Acesso em 02/06/2019.

PAUL, Annie Murphy. **Is Pink Necessary?** 2011. Disponível em <<http://www.nytimes.com/2011/01/23/books/review/Paul-t.html>> Acesso em 10 de janeiro de 2018.

PEREZ, Luana Castro Alves. **História dos contos de fadas; Brasil Escola.** Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/literatura/historia-dos-contos-fadas.htm>>. Acesso em 29 de março de 2017.

Pocahontas. Disponível em < [http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Pocahontas_\(personagem\)](http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Pocahontas_(personagem)) > acesso em 20/01/2018

POVEDA, Ana Vicens. **La fotografía de Dina Goldstein frente al universo rosa: un análisis de las series In The Dollhouse y Fallen Princesses.** Área Abierta. Revista de Comunicación Audiovisual y Publicitaria, 18 (1), 147-167, 2017. Disponível em <http://dx.doi.org/> Acesso em 20/12/2018

POSTMAN, Neil. **O Desaparecimento da Infância.** Tradução: Suzana Menescal de A. Carvalho e José Laurenio de Melo. Rio de Janeiro: Graphia Editorial, 1999.

PROPUESTA de Modelo de Análisis de la Imagen. 2014. Disponível em: <http://www.analisisfotografia.uji.es/root2/meto_por.html>. Acesso em 27/08/2018.

REIS, Ana Carolina Gonçalves et all. **Fallen Princesses de Dina Goldstein: uma proposta de análise de imagens.** In: Imagem e Discurso. Belo Horizonte. Faculdades de Letras UFMG, 2103.

Release **Fallen Princesses Dina Goldstein. Opiom Gallery.** 13/05/2015. Disponível em <http://www.fallenprincesses.com/exhibitions/> Acesso em 10/06/2017.

SPERRY, Lori Baker; GRAUERHOLZ, Liz. **The pervasiveness and persistence of the feminine beauty ideal in children's fairy tales.** Gender & society, Vol. 15 No. 5, October 2003.

SUBIRATS, Eduardo. **Da Vanguarda ao Pós Moderno.** São Paulo: Nobel, 1984, p. 69-94.

SUDDATH, Claire. **The \$500 Million Battle Over Disney's Princesses.** 2015. Disponível em <<https://www.bloomberg.com/features/2015-disney-princess-hasbro/>> acesso em 20/01/2108.

STERN, Marlow. **Fallen Princesses': The Amazing Photos of Depressed Disney Royalty.** 2013. Disponível em: <https://www.thedailybeast.com/fallen-princesses-the-amazing-photos-of-depressed-disney-royalty>. Acesso em 10/12/2018.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life: Disney animation.** New York: Hyperion, 1995.

VICENTE NG. **How Disney Princesses became a multi billion dollar brand.** 2013 Disponível em <<http://www.mcngmarketing.com/how-disney-princesses-became-a-multi-billion-dollar-brand/#.WmiuqKinHIU>> acesso em 10/01/2018.

VICENTE, Tania Aparecida de Souza. **Metodologia da análise de imagens.** 2000. Universidade Federal Fluminense Disponível em: <<http://www.contracampo.uff.br/index.php/revista/article/view/422>>. Acesso em: 07/12/2017.

WASKO, Janet. **Estudando a Economia Política dos Media e da Informação** In: Sousa, H. (org.) (2006) Comunicação, Economia e Poder. Porto: Porto Editora.

_____. **A indústria americana de cinema.** Texto de introdução do volume IV – Estados Unidos, da coleção **Cinema no Mundo: Indústria, política e mercado**, uma coedição do Instituto Iniciativa Cultural e Escrituras Editora. 2010. Disponível em: <http://www.cena.ufscar.br/?p=5273>. Acesso em março 2016.

Tiana. Disponível em <http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Tiana> acesso em 20 de janeiro de 2018.

YABU, Fábio. **Como a briga entre a Pixar e a Disney mudou o cinema.** 2014. Disponível em: <<http://blog.submarino.com.br/sonar/post/como-briga-entre-pixar-e-disney-mudou-o-cinema/>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2018.

ZIPES, Jackes. **Breaking the Disney Spell** In: Fairy Tale as Myth/myth as Fairy Tale. Lexington. The University Press of Kentucky, p.333-352, 1994.

FILMOGRAFIA

A Bela Adormecida (Sleeping Beauty). Direção: Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson e Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1959. 75 min, cor.

A Bela e a Fera (Beauty and the Beast). Direção: Gary Trousdale e Kirk Wise. Produção: Don Hahn. Walt Disney Pictures, 1991. 84 min, cor.

A Branca de Neve e os Sete Anões (Snow White and the Seven Dwarfs). Direção: David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce e Ben Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1937. 83 min, cor.

A Pequena Sereia (The Little Mermaid). Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: John Musker e Howard Ashman. Walt Disney Pictures, 1989. 82 min, cor.

A Princesa e o Sapo (The Princess and the Frog). Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Peter Del Vecho e John Lasseter. Walt Disney Pictures, 2009. 97 min, cor.

Aladdin. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Ron Clements e John Musker. Walt Disney Pictures, 1992. 90 min, cor.

Cinderela (Cinderella). Direção: Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1950. 74 min, cor.

Enrolados (Tangled). Direção: Nathan Greno e Byron Howard. Produção: Roy Conli, John Lasseter e Glen Keane. Walt Disney Pictures, 2010. 100 min, cor.

Frozen Uma Aventura Congelante. Direção: Jennifer M. Lee e Chris Buck. Estados Unidos. Direção: Walt Disney, 2014.

Frozen Uma Febre Congelante. Direção: Jennifer M. Lee e Chris Buck. Estados Unidos. Direção: Walt Disney, 2015.

Mulan. Direção: Tony Bancroft e Barry Cook. Produção: Pam Coats. Walt Disney Pictures, 1998. 87 min, cor.

Pocahontas. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção: James Pentecost. Walt Disney Pictures, 1995. 81 min, cor.

Valente (Brave). Direção: Mark Andrews e Brenda Chapman. Produção: Katherine Sarafian. Pixar Animation Studios, 2012. 93 min, cor.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1. **Design original da franquia Disney Princesses** (2000). Disponível em http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Lista_de_designs_das_Princesas_Disney>. Acesso em 10 de jan. 2018

Figura 2. **Re-design das Princesas** (2013/2014). (2000). Disponível em <http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Lista_de_designs_das_Princesas_Disney> Acesso em 10 de jan. 2018

Figura 3. **Bonecas Mattel**. (2016). Disponível em <<https://www.ocamundongo.com.br/princesas-disney-hasbro/>>. Acesso em 06/02/2018.

Figura 4: **Bonecas Hasbro**. (2016). Disponível em <<https://www.ocamundongo.com.br/princesas-disney-hasbro/>>. Acesso em 06/02/2018.

Figura 5: Fotografia Sarah Anne Ward. **Bonecas Mattel e Bonecas Hasbro** (2015). Disponível em <<https://www.bloomberg.com/features/2015-disney-princess-hasbro/>>. Acesso em 10 de janeiro de 2018.

Figura 6: **Hungry Princess**. NILSON, Anna. 2016. Disponível em <<https://www.deviantart.com>> Acesso em 05/07/2018.

Figura 7: **Happy Never After**. HOAX, Saint. 2014. Disponível em <<https://www.sainthoax.com>> Acesso em 05/07/2018.

Figura 8: **Save Yourself** .HOAX, Saint. 2015. Disponível em <https://www.huffingtonpost.com.au/entry/disney-princess-kiss-save-yourself-saint-hoax_n_6682990> Acesso em 05/07/2018.

Figura 9: **From enchantment to down**. CZARNECKI, Thomas. 2011. Disponível em <<https://www.designboom.com/art/thomas-czarnecki-from-enchantment-to-down/>> Acesso em 05/07/2018.

Figura 10: **Elsa**. BRANTZ, Loryn. 2015. Disponível em <<https://www.buzzfeed.com>> Acesso em 05/07/2018.

Figura 11: **Immigration Mood**. MARCH, de Luca. 2014. Disponível em <<https://www.lucademarch.com>> Acesso em 06/07/2018.

Figura 12: **Profanity Pop**. ONTIVEROS, José Rodolfo Loaiza. 2014. Disponível em < <https://laluzdejesus.com/jose-rodolfo-loaiza-ontiveros-profanity-pop-the-laluzapalooza-jury-winners/>> Acesso em 06/11/2018.

Figura 13: **The Trials of Disney Princessdom**. TOV, Rayut Siman. 2013. Disponível em <<https://www.rayut.com>> Acesso em 06/07/2018.

Figura 14: **Alt Disney**. WARD, Tom. 2017. Disponível em < <https://theinspirationgrid.com/alt-disney-illustration-series-by-tom-ward/>> Acesso em 05/07/2018.

Figura 15: **Selfie Fables**. BONAFINI, Simona. 2014. Disponível em <<https://www.correiobraziliense.com.br>> Acesso em 05/07/2018.

Figura 16: **In the Dolly House**. GOLDESTINE, Diana. 2012. Disponível em <<https://www.dinagoldstein.com>> Acesso 30/08/2018

Figura 17: **Gods of Suburbia**. GOLDESTINE, Diana. 2014. Disponível em <<https://www.dinagoldstein.com>> Acesso 30/08/2018

Figura 18: **Modern Girl**. GOLDESTINE, Diana. 2016. Disponível em <<https://www.dinagoldstein.com>> Acesso 30/08/2018

Figura 19: **Grid 10 year anniversary of Dina's Snowy**. GOLDSTEIN, Dina, 2018. Disponível em < <https://www.instagram.com/dinagoldstein/?hl=pt-br>> Acesso em 10/11/2018.

Figura 20: **Post10 year anniversary of Dina's Snowy**. GOLDSTEIN, Dina. 2018. Disponível em < <https://www.instagram.com/dinagoldstein/?hl=pt-br>> Acesso em 10/11/2018.

Figura 21: **Coments of Post 10 year anniversary of Dina's Snowy** - . GOLDSTEIN, Dina. 2018. Disponível em < <https://www.instagram.com/dinagoldstein/?hl=pt-br>> Acesso em 10/11/2018.

Figura 22: **Ariel**. Fallen Princesses. GOLDESTINE, Diana. 2009. Disponível em: <https://www.dinagoldstein.com/fallen-princesses/>. Acesso em janeiro de 2018.

Figura 23: **Sleeping Beauty**. Fallen Princesses. GOLDESTINE, Diana. 2008. Disponível em: <https://www.dinagoldstein.com/fallen-princesses/>. Acesso em janeiro de 2018.

Figura 24: **Belle**. Fallen Princesses. GOLDESTINE, Diana. 2009. Disponível em: <https://www.dinagoldstein.com/fallen-princesses/>. Acesso em janeiro de 2018.

Figura 25: **Cinder**. Fallen Princesses. GOLDESTINE, Diana. 2007. Disponível em: <https://www.dinagoldstein.com/fallen-princesses/>. Acesso em janeiro de 2018.

Figura 26: **Jasmine**. Fallen Princesses. GOLDESTINE, Diana. 2009. Disponível em: <https://www.dinagoldstein.com/fallen-princesses/>. Acesso em janeiro de 2018.

Figura 27: **Pocahontas**. Fallen Princesses. GOLDESTINE, Diana. 2010. Disponível em: <https://www.dinagoldstein.com/fallen-princesses/>. Acesso em janeiro de 2018.

Figura28: **Rapunzel**. Fallen Princesses. GOLDESTEIN, Diana. 2008. Disponível em: <https://www.dinagoldstein.com/fallen-princesses/>. Acesso em janeiro de 2018.

Figura 29: **Princess Pea**. Fallen Princesses. GOLDESTEIN, Diana. 2009. Disponível em: <https://www.dinagoldstein.com/fallen-princesses/>. Acesso em janeiro de 2018.

Figura 30: **Red**. Fallen Princesses. GOLDESTEIN, Diana. 2008. Disponível em: <https://www.dinagoldstein.com/fallen-princesses/>. Acesso em janeiro de 2018.

Figura 31: **Snowy**. Fallen Princesses. GOLDESTEIN, Diana. 2007. Disponível em: <https://www.dinagoldstein.com/fallen-princesses/> Acesso em janeiro de 2018.